CAPCOM

カプコン アニュアルレポート 2008年3月期

ANNUAL REPORT 2008

「遊文化をクリエイトする感性開発企業・カプコン」

当社は、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」を基本理念としています。いまやゲームコンテンツは世界中で老若男女に楽しまれ、遠く離れた人とオンラインで一緒にプレイする風景も日常的になりました。さらにゲームコンテンツは、ハリウッド映画やアニメ、出版物などに幅広く活用され、文化面でもメディア芸術作品として人々を魅了しています。このように日常に浸透し、ますます拡大するエンターテインメント産業において、当社は今後も常にオリジナリティあふれるコンテンツをユーザーの皆様にお届けし、その高い開発力で世界から賞賛を集めるユニークな企業となることを目指します。

めくる

25周年を迎えました

当社は、アミューズメント産業の勃興期にあたる1983年（昭和58年）、「人間と機械の知恵比べ」という新たな世代の娯楽を広くお客様にお届けしたいという思いから創業に至りました。社名の由来は、当時もてはやされていたパーソナルコンピュータに向こうを張るつもりで考案した「**カプ**セル**コン**ピュータ」。当社のゲームソフトが、“遊び”を詰め込んだカプセルであるという意味と、人々に楽しんでいただくゲームコンテンツを違法なコピー品・粗悪な模造品から硬い外殻で守りたいという思いが込められています。
2008年6月11日、当社は創業25周年を迎えました。2007年には経営体制も新たに、次なる成長のステップに踏み出しました。今後ともステークホルダーの皆様のご支援のもと、安定した事業拡大にまい進していきます。

テレビゲームで

対戦格闘というジャンルを確立した名作ゲーム。『ストリートファイターⅡ』は全世界で630万本を販売。シリーズ累計出荷2,500万本を誇る当社の主力タイトルです。2009年3月期は最新作『ストリートファイターⅣ』の発売を控え、期待感が高まっています。

家庭用ゲーム『ストリートファイターⅡ』

業務用ビデオゲーム機で

ストリートファイターの輝かしいヒットの歴史は、もともとは1987年に発売した業務用ビデオゲーム機『ストリートファイター』から始まりました。そして大ヒットとなった1991年の『ストリートファイターⅡ』によるストⅡブームを経て、2008年夏に、やはり業務用ゲーム機での最新作『ストリートファイターⅣ』を皮切りに、家庭用にも移植して発売し、再度ブランド展開を進めています。

ビデオゲーム機『ストリートファイターⅣ』

オンラインゲームで

シリーズでファンが心待ちにしていたオンライン対応のストリートファイターが、2009年3月期にいよいよ発売されます。マウスだけでキャラクターを操作できる容易なゲームシステムが、オンラインゲームの新しい遊び方を切り拓きます。

オンラインゲーム
『ストリートファイターオンライン マウスジェネレーション』

劇場版アニメ映画
『ストリートファイターⅡ』

映画で

2009年2月にハリウッド製作の実写版『ストリートファイター』の公開を予定しています。製作会社に一部出資し、興行収入の配分利益を見込むとともに、家庭用・業務用ゲーム『ストリートファイターⅣ』との相乗的なプロモーション効果を狙っています。

映画『ストリートファイター』

© CAPCOM CO., LTD. / Based on Capcom's Street Fighter Video Games

モバイルゲーム
『ストリートファイター ZERO2』

モバイルゲームで

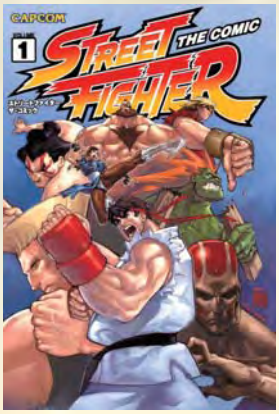
家庭用ゲームからの移植で国内・海外の携帯電話に配信されています。ストリートファイターのシンプルなゲームルールは、いつでも、どこでも手軽に遊べると高い評価を受け、ハードコア層からカジュアル層まで幅広いお客様に楽しんでいただいています。

ワンコンテンツ×マルチユース

ひとつのヒットコンテンツを多彩なメディアに展開

例えば、『ストリートファイター』では——

当社を代表するシリーズタイトル『ストリートファイター』。1991年発売のアーケードゲーム『ストリートファイターII』は、世界中に格闘ゲームのブームを巻き起こしました。その後、家庭用ゲームでも記録的なヒットを放ち、映画、アニメ、出版物やモバイルゲームといった多様な領域で長年にわたって愛され続けています。



コミック『ストリートファイター』

書籍で

『ストリートファイター』の魅力的な世界観を作り上げるゲーム要素は、そのままファンにとって垂涎のアイテムになります。キャラクターイラストや設定資料、フィギュア、音楽CDなど、さまざまな商品を派生的に送り出し、ファンの要望に応えています。

ANNUAL REPORT 2008

目　次

3 財務ハイライト

5 事業セグメント別ハイライト

7 株主の皆様へ（CEO、COOから）

9 CEOインタビュー

COOが語る

13 カプコンの成長戦略

15 ❶ 人気コンテンツを多彩なメディアに活用

17 ❷ 海外売上比率を高め ゲーム事業での成長を継続

19 ❸ 世界的なゲーム人口の拡大―― ライトユーザー向けタイトルで新ジャンル開拓

20 ❹ モバイルゲーム、PCゲームでも カプコンファンを拡大

21 事業の概況と今後の見通し

21 コンシューマ用ゲームソフト事業

24 コンテンツエキスパンション事業

27 アミューズメント施設運営事業

29 業務用機器販売事業

31 その他事業

32 社会的責任を果たすために

32 社会貢献活動

33 コーポレート・ガバナンス／ コンプライアンス／内部統制

35 役員紹介

38 財務セクション

39 連結財務指標11年間サマリー

41 財務の状況

44 リスク情報

47 連結貸借対照表

49 連結損益計算書

50 連結株主資本等変動計算書

51 連結キャッシュ・フロー計算書

52 連結財務諸表注記

71 和文アニュアルレポートの作成と 監査上の位置づけについて

72 会社概要

73 沿革

75 株式情報／ IRサイトのご案内

別冊：最新開発レポート 2008

目的別検索用インデックス

業績について知りたい方は

P3~4、P5~6、P10（Q1）、P21~31、P39~44、P47~70

経営環境や市場の動向を知りたい方は

P6、P13~20、P21~31

経営戦略を知りたい方は

P10（Q2）、P13~20、P23、P26、P28、P30、P31

財務戦略を知りたい方は

P12

カプコンの事業について知りたい方は

表紙折込ページ、P15~20、P21~31

コーポレートガバナンス、コンプライアンス、内部統制システムについて知りたい方は

P33~37

連結財務指標

株式会社カプコンおよび連結子会社　3月31日に終了した各事業年度

	2004	2005	2006	2007	**2008**	**2008**	増減率
	単位：百万円					単位：千米ドル	
売上高	¥ 52,668	¥ 65,895	¥ 70,253	¥ 74,542	¥ **83,097**	$ **830,975**	**11.4**%増
営業利益	1,402	7,752	6,580	9,602	**13,121**	**131,213**	**36.6**%増
当期純利益（純損失）	(9,158)	3,622	6,941	5,852	**7,807**	**78,076**	**33.4**%増
総資産額	93,096	106,361	98,457	91,478	**93,606**	**936,067**	**2.3**%増
純資産額	31,854	32,491	39,464	45,144	**53,660**	**536,600**	**18.9**%増
	単位：円					単位：米ドル	
1株当たり当期純利益（純損失）	¥ (160.91)	¥ 63.37	¥ 125.19	¥ 107.52	¥ **132.90**	$ **1.33**	**23.6**%増
1株当たり当期純利益（希薄化後）	00.00	50.28	93.49	84.81	**116.84**	**1.17**	**37.8**%増
1株当たり配当額	20.00	20.00	20.00	30.00	**30.00**	**0.30**	**0**%
1株当たり純資産額	559.66	589.99	716.91	799.35	**881.13**	**8.81**	**10.2**%増
	単位：%					単位：%	
株主資本利益率（ROE）	(24.5)	11.3	19.3	13.8	**15.8**	**15.8**	**2.0**ポイント増
総資産利益率（ROA）	(9.2)	3.6	6.8	6.2	**8.4**	**8.4**	**2.2**ポイント増
	単位：%					単位：%	
株価収益率	—	16.5	9.7	15.7	**25.6**	**25.6**	**9.9**ポイント増
株価純資産倍率	1.84	1.77	1.69	2.12	**3.86**	**3.86**	**1.74**ポイント増

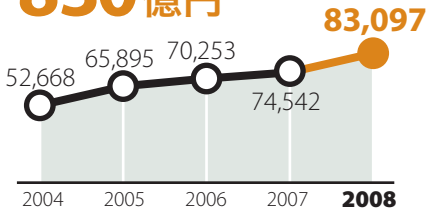
（注）米ドル金額は、便宜上2008年3月31日現在の東京外国為替市場での為替相場1米ドル＝100円で換算しています。

将来の見通しに関する注意事項

このアニュアルレポートに記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。
また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化などが挙げられます。
また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

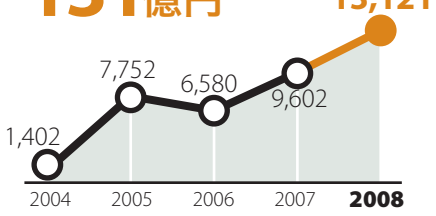
売上高 (百万円)

830億円



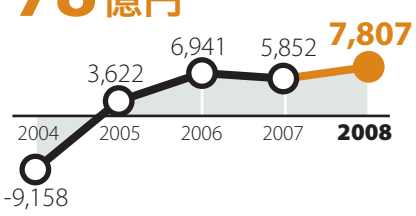
営業利益 (百万円)

131億円



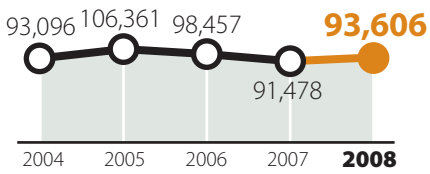
当期純利益(純損失) (百万円)

78億円



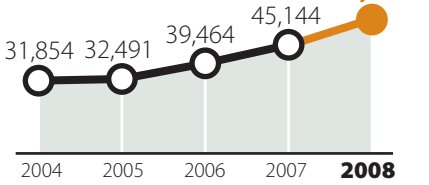
総資産額 (百万円)

936億円



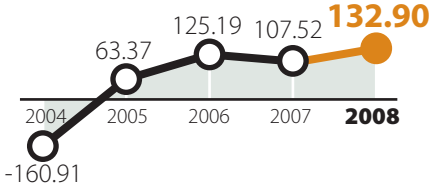
純資産額 (百万円)

536億円



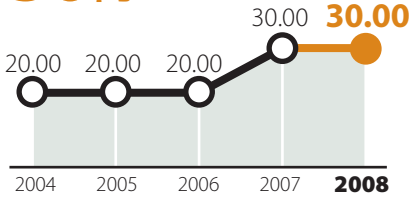
1株当たり当期純利益(純損失) (円)

132円



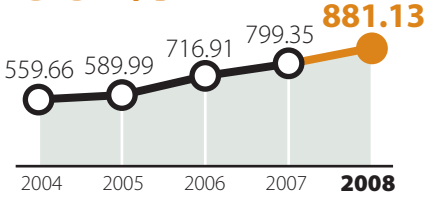
1株当たり配当額 (円)

30円



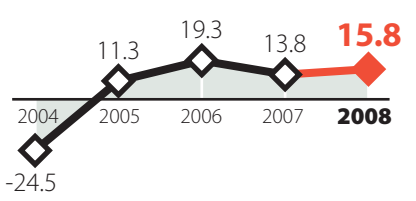
1株当たり純資産額 (円)

881円



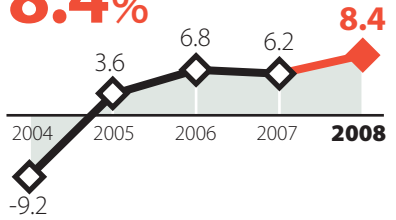
株主資本利益率(ROE) (%)

15.8%



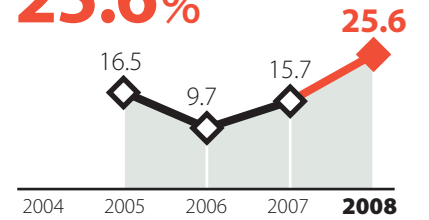
総資産利益率(ROA) (%)

8.4%



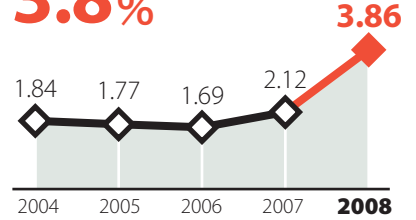
株価収益率 (%)

25.6%



株価純資産倍率 (%)

3.8%



コンシューマ用ゲームソフト事業

家庭用ゲームソフトの開発・販売を行っています。当社売上の約60%を占める中核事業であり、経営資源を集中させ、多様なユーザーニーズに対応するゲームを開発しています。アクションゲームやアドベンチャーゲームを得意とし、創造性あふれる多くのミリオンタイトルを生み出しています。

⇨ P21

売上高構成比 62.2%

売上高
51,679百万円
(前期比18.0%増)

営業利益率
22.5%

コンテンツエキスパンション事業

家庭用ゲームのコンテンツを活用する二つのビジネスを展開しています。パチンコ&パチスロ事業では、遊技機向け液晶表示基板およびソフトウェアを開発・製造・販売し、モバイルコンテンツ事業では、携帯電話向けゲームコンテンツを開発・配信することで、事業間のシナジー効果を創出しています。

⇨ P24

売上高構成比 10.3%

売上高
8,525百万円
(前期比20.0%増)

営業利益率
30.9%

アミューズメント施設運営事業

国内でアミューズメント施設「プラサカプコン」を運営しています。主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントなどを実施してファミリー層や女性層を集客するとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。

⇨ P27

売上高構成比 16.1%

売上高
13,406百万円
(前期比2.8%増)

営業利益率
5.6%

業務用機器販売事業

業務用ゲーム機器の開発、製造および販売を行っています。市場ニーズの高いプライズ(景品獲得)ゲーム機やメダルゲーム機の開発に注力するとともに、安定したコアユーザーを獲得できるビデオゲーム機にもソフトを供給しています。

⇨ P29

売上高構成比 7.9%

売上高
6,574百万円
(前期比18.4%減)

営業利益率
18.0%

その他事業

ゲームコンテンツを多メディアに展開する「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」に基づき、多彩な版権ビジネスを推進しています。ゲームの攻略本・設定集などの出版事業、音楽CD・キャラクターグッズなどを展開するライセンス事業に加えて、映画化・アニメ化にも注力しています。

⇨ P31

売上高構成比 3.5%

売上高
2,947百万円
(前期比15.1%増)

営業利益率
15.9%

	市場の動向	カプコンの強みと戦略	当期の概況
	● 次世代ゲーム機（Xbox 360、PS3、Wii）が出揃い、携帯型ゲーム機（PSP、ニンテンドーDS）の販売台数も伸張 ● 女性・中高年層など新たなユーザー層を獲得しゲーム人口が世界的に拡大 ● 欧州市場が急速に成長し、北米市場に迫る勢い	● ミリオンタイトルや人気キャラクターなどの有力コンテンツを多数保有 ● 多様なユーザーニーズに対応できる高度な開発力を保有。開発統合環境「MTフレームワーク」によって開発期間の短縮化とコスト削減を実現 ● 海外向け開発体制と販売組織の充実	● 新ハード機全てでヒットタイトルを輩出し、増収増益 ● Xbox 360、PS3向けの『デビル メイ クライ4』がメガヒットとなる世界出荷本数200万本を突破 ● PSP向けの『モンスターハンターポータブル 2nd G』が社会現象的な大ヒットに
	● パチスロ市場は、後退傾向。一方パチンコ市場は規制緩和によって、新製品が投入され活況を呈したものの、市場全体は軟調に推移 ● モバイルコンテンツ市場は、全世界で大きく拡大。特にPDAやスマートフォンなどの高性能端末が普及期に入った北米・欧州市場が今後のキーポイント	● パチンコ&パチスロ機やモバイルコンテンツにおいて、人気のコンシューマ用ゲームソフトとの相乗展開を図ることが可能 ● モバイルコンテンツ事業において、2006年に北米で開発会社を買収し、現地主導で事業展開。キャリアとの直接配信権の確保と人気カジュアルゲームの獲得	● パチンコ&パチスロ市場向けには、パチスロ機『デビル メイ クライ 3』を投入し売上は横ばい ● 国内モバイルコンテンツ市場では『逆転裁判』シリーズが収益拡大のリード役を果たす ● 北米モバイル市場でシェア4位、日本のパブリッシャーとしては1位に躍進
	● 市場は5年連続ゆるやかに拡大するも、店舗数は年々減少し、大規模店舗へのシフトが進む ● 業務用と逆相関にある家庭用ゲーム機の普及や、ガソリン高にともなう郊外ショッピングセンター内施設店への来店者数減少などの市場環境の悪化	● SC・大型店舗に早くから出店形態を特化し、高集客な事業構造を確立 ● 投資効率重視の徹底したスクラップ&ビルドによって、同業他社に比べて高採算の事業展開	● 今期新たに9店舗を出店し、全国に42店舗展開 ● 業界全体が苦戦する市況下でも前年売上高増加を達成。出店費用の増大で利益率は低下したものの黒字を維持
	● 市場は5年連続拡大するも、アミューズメント市況の悪化に伴う施設オペレーターの購買力の低下により、市場規模は縮小見込み ● プライズゲーム機とメダルゲーム機が市場の約43%を占有	● 各ジャンルのゲーム機を、市況に応じてバランスよく開発 ● 家庭用ゲームの開発能力を活かせるビデオゲーム機も継続的にタイトル投入 ● 直営店舗でのマーケティング調査によって、人気ゲーム機の動向やユーザーの反応をいち早く把握し、製品開発に活用	● メダルゲーム機『ドンキーコング バナナキングダム』の不具合に起因して、業績は減収減益 ● 期末に有力ビデオゲーム機を投入し、反転攻勢
	● インターネット掲示板上でのゲーム攻略情報が一般化し、攻略本出版市場は縮小傾向 ● 全世界における映画市場は10%アップの280億ドルと右肩上がりの成長	● 当社ゲームキャラクターの有効活用によって相乗効果を生み出すなど、バリューチェーン（価値の連鎖）を創出 ● 映像・出版・キャラクターグッズを展開し、コアファンを囲い込み、ブーム感を醸成	● 主力ブランド『バイオハザード』シリーズの最新作映画『バイオハザードⅢ』が全世界で公開され、同映画シリーズ最高となる興行収入を記録 ● 出版事業では、在庫の適正化によって収益向上

代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)
辻本憲三

代表取締役社長
最高執行責任者(COO)
辻本春弘

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお喜び申しあげます。ここに当社2008年3月期のアニュアルレポートをお届けするにあたり、一言ご挨拶申しあげます。

2007年6月、辻本憲三が代表取締役会長CEOに、辻本春弘が代表取締役社長COOに就任し、新たな経営体制の船出を果たして、はや1年となります。私たちは、会長が経営戦略を、社長が業務執行を担当する役割と責任を明確化したこの経営体制のもとで、株主の皆様のご期待に応えるべく、積極果敢な事業展開とスピーディな課題解決に取り組んでまいりました。その結果、本年度もまた順調に業績を伸長できましたことを大変喜ばしく思っております。

2008年6月に、当社は創業25周年を迎えました。ゲーム産業の歴史とともに歩んできたこの25年の間に、当社は47タイトルものミリオンヒットを創出してまいりましたが、それらが一様にお客様に愛され、そして今また最新作も心待ちにしていただいているという事実に、大きな感動を覚えております。

本年度のアニュアルレポートにおいては、私たちの力強い成長の指針となる経営方針について、辻本憲三がご説明し、その後、辻本春弘から成長の原動力となる事業戦略を詳説させていただきます。

本レポートを通じて、株主の皆様に当社の経営戦略と事業展開をより詳細にご理解いただき、忌憚のないご意見を賜れれば幸いです。

新経営体制のスタートから1年、順調な業績伸長を果たしました。

家庭用ゲーム機が据置型・携帯型ともグローバルで本格的に普及したことによって、ゲーム産業は巨大な成長市場として世界経済の中でも特異な位置を占めるようになりました。当社はこの成長期に備えて2002年から推進してきた構造改革が結実し、当期も売上高・利益ともに堅実な成長を遂げることができました。ここでは、経営の最高責任者である代表取締役会長CEOの辻本憲三が当期の概況を解説するとともに、経営方針、中長期目標、財務・資本政策などに関してQ&A方式でお答えします。当社経営に関してご理解を深めていただければ幸いです。

グローバルな拡大期を迎えたゲーム市場で改革断行の成果が大きくあらわれています。

Kenzo Tsujimoto

代表取締役会長 最高経営責任者(CEO)

辻本 憲三

Q.1 当期の業績総括、次期の見通しについてご説明ください。

A 構造改革が奏効し、2期連続の増収増益を達成しました。

家庭用ゲーム市場は現在、好調な拡大の波に乗り、グローバルな成長が続いています。これは、各ハードメーカーの次世代機が本格的な普及期を迎えたことに加え、ソフトメーカー各社も有力タイトルを数多く発売したことで、相乗的にゲーム人口が拡大しているためです。さらに、南欧・東欧・豪州地域といった新興ゲーム市場も加わって、かつてない巨大産業となりました。

また一方でユーザーの多様化も進行しています。WiiやニンテンドーDSが開拓したライトユーザー層、Xbox 360を中心とするネットゲーム愛好のコアユーザー層など、多様なユーザーが自分好みのゲーム機によってさまざまなジャンルのゲームを楽しむことで、市場のビジネスチャンスは拡大しています。

当社はこのようなゲーム市場の拡大期を見据えて、2002年から推進してきた構造改革で大きな成果を収め、順調な成長を遂げてまいりました。次世代機向けソフト開発で懸念された開発費高騰への対策として、マルチプラットフォーム戦略への転換と、それを可能にする独自の開発基礎技術「MTフレームワーク」の全面運用を断行しました。また北米・欧州の販売子会社を重点的に強化したことで、海外展開体制も万全となりました。事業の入り口（開発基礎技術）と出口（グローバル販売体制）が理想的に結びつき、我々の誇るオリジナルコンテンツ創出力が十分に発揮され、大きな成功を収めることができたのです。当期は2本のミリオンタイトルと1本のダブルミリオンタイトルを輩出しました。これによって、売上高は830億97百万円（前期比11.5%増）、営業利益は131億21百万円（前期比36.6%増）となりました。

次期の業績見通しとしましては、売上高953億円、営業利益146億円を見込んでいます。これは、特にコンシューマ用ゲームソフト事業での充実したタイトルラインナップが業績の牽引役を果たすとともに、各事業での堅調な事業成長を計画しているためです。

2009年3月期業績見通し

	2008（百万円）	2009 計画（百万円）	対前期比（%）
売上高	83,097	95,300	14.7
営業利益	13,121	14,600	11.3
当期純利益	7,807	8,600	10.1

（3月31日に終了した各事業年度）

Q.2 中期目標と戦略を教えてください。

A 「毎期売上高10%成長」「営業利益率15%」を達成し、販売数量の増加とコンテンツの収益最大化を目指します。

当社は、世界有数の研究開発力を基礎に、グローバルで人気のタイトルラインナップを多数擁し、その一方で続編のみに依存せずにオリジナルコンテンツを安定的に創出することで、変化の激しい業界にあって持続的な成長を達成してまいりました。

中長期的な経営目標として、「毎期売上高10%成長」「営業利益率15%」を設定しています。当期までの進捗は順調であり、一定の評価に値する業績となったものと考えています。

今後もこの安定成長路線を継続するためには、一層の開発力の強化とラインナップの増加に加え、

市場規模（北米5：欧州3：日本2）に応じた売上比率を構成することで、販売数量の増加を図る必要があると考えています。当期においては、ゲーム開発で提携してきた株式会社ケーツーを完全子会社化し、国内開発ラインの増強を図るとともに、海外でも現地開発会社と提携したタイトル開発を推進しました。どちらも次期に、成果があがるものと見込んでいます。

さらに、多面的な収益機会を獲得する「ワンコンテンツ・マルチユース」戦略も極めて重要です。当誌表紙折込ページに『ストリートファイター』の展開例を詳述しましたように、ゲームコンテンツを他のエンターテインメント事業に応用展開することで、一つのコンテンツの収益力をグループ全体で最大化させる仕組みを構築しています。したがって、新たなヒットタイトルを創出することによって、コンシューマ用ゲームソフト事業のみならず他の事業での収益拡大につながるのです。

Q.3 企業買収・提携に関する考え方を教えてください。

A コンテンツ創出のための買収・提携を友好的な手法で積極展開していきます。

当社が今後も安定成長を果たすには、市場規模が大きく成長余力のある海外での販売拡大が必須です。したがって、国内大手ゲーム会社・玩具メーカーなどとの合併は海外での販売拡大にあまり寄与しないうえ、ライセンスビジネスの展開を狭める恐れがあるため視野に入れていません。

一方で当社は、「グローバルで通用するコンテンツの創出」を目的とする買収・提携は積極的に展開しています。当期においては、先述のように海外向けタイトルを共同開発してきた株式会社ケーツーを子会社化しました。また、前期に買収した北米でのモバイルコンテンツ事業も当期に単月黒字化を達成するなど、積極的なM&A戦略が早くも奏功し始めています。今後も当社は、コンテンツ創出のためのM&Aについては、友好的な手法を通じて成功させたいと考えています。

また当社は、このたび2008年6月の株主総会において、買収防衛策の導入を決定しました。本策では、株式の20%以上の大規模買付が実行される場合の手続きを定めています。本件の目的は、第一に株主の皆様が大規模買付に応じるべきか否かについて判断するために、必要な情報と検討するための時間を確保することです。当社の買収防衛策では、当社取締役会が、大規模買付行為が当社グループの企業価値と、株主共同の利益に及ぼす影響を分析し、これを株主の皆様へ広くお伝えし、判断の材料とすることを定めています。さらに、当社から代替策を提案するのに必要な情報と時間を確保することや、大規模買付者との協議・交渉の機会などを確保することも念頭においています。いずれにせよ、大規模買付が実施される際に、買収防衛を発動させることなく、事前警告の手続きによって投資判断にたる十分な情報が提供されれば、株式市場からの最も適切な判断が得られるものと確信しています。

Q.4 資金調達の方法・考え方についてお答えください。

A コミットメントラインを中心としたデットファイナンスによる調達が主軸です。

当社のコア事業であるコンシューマ用ゲームソフト開発は、現在、旺盛な需要に応えるべく投資を拡大しています。また、その開発期間は主力タイトルで2年以上を要するため、タイトルの成否のリスクに備えて、ある程度の現預金を保有しておく必要があります。

この資金需要の課題を解決するため、保有する現預金水準を投資計画とリスク対応の留保分から設定し、これを手元現金と総額150億円のコミットメントラインで補完し、適正レンジで維持してまいります。また、資本コストの観点から、当面の間エクイティファイナンスは実施せず、コミットメントラインを中心としたデットファイナンスによる調達を主軸に資本戦略を展開してまいります。

Q.5 配当政策を教えてください。

A 安定配当と自己株式取得による株主還元を継続します。

当社は株主の皆様への利益還元を経営の重要課題の一つと考えており、財務構造や将来の事業展開などを勘案しつつ、安定的な配当を継続することを基本方針としています。

当社はいま、中長期的に安定した成長を遂げるため、各事業において成長戦略を策定・実行しています。とりわけ収穫期を迎えて市場拡大が続くコンシューマ用ゲームソフト事業への十分な投資額を確保することは優先課題と認識しています。また、アミューズメント施設運営事業、業務用機器販売事業、さらには近年順調な成長を遂げてきているモバイルコンテンツ事業・パチンコ&パチスロ事業など、当社の次なる主力事業の育成のためには、一定の内部留保を確保することが必要です。

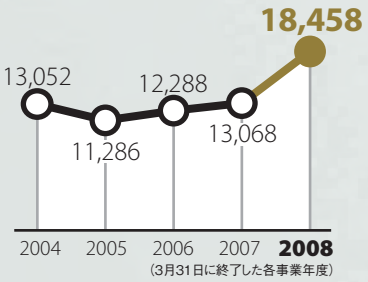
したがって当社の配当方針といたしましては、事業投資のための内部留保を優先しています。当期は30円を配当し、その結果配当性向は22.6%となりました。

今後、我々の成長戦略が実を結び、利益を安定的に増やすことができれば、段階的な配当金額の引き上げや、自己株式の取得などによって、利益還元を強化してまいります。

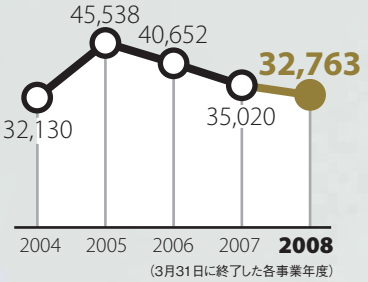
また次期の配当につきましては、当社が創業25周年を迎えるにあたって、長年にわたる株主の皆様のご支援に感謝の意を表するため、中間配当を普通配当15円に創業25周年の記念配当5円を加えて、合計20円とさせていただきます。これによって次期の年間配当は35円を予定しています。次なる10年、20年の飛躍に向けてさらなる事業成長にまい進してまいりますので、株主の皆様には今後も変わらぬご理解とご支援を賜りますよう、何卒宜しくお願い申しあげます。

代表取締役会長 最高経営責任者(CEO) 辻本憲三

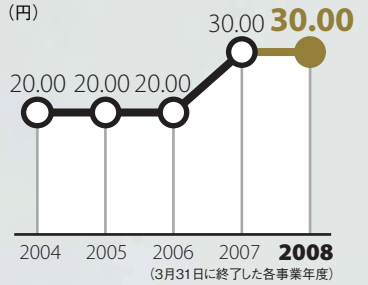
開発投資額
(百万円)



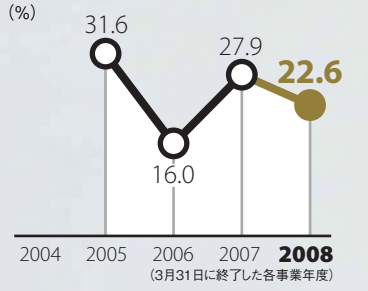
現金・預金・有価証券
(百万円)



一株当たり配当額
(円)



配当性向
(%)



当期におきましては、中核事業であるコンシューマ用ゲームソフト事業を中心に力強い成長を実現いたしました。これまで当社の事業戦略にご理解・ご支援をいただきましたステークホルダーの皆様には、この場を借りて深く感謝を申しあげます。私からは、COOとしてここ数年の業績の回復に寄与した事業戦略についてご説明いたします。

改革の成果を最大化し、グローバルな成長を加速させます。

Haruhiro Tsujimoto

代表取締役社長 最高執行責任者(COO)

辻本 春弘

世界有数の開発力を備えたコンテンツメーカーに躍進。

まず皆様にご注目いただきたいのは、この劇的な業績の改善は、2002年以来私たちが推進してきた構造改革の成果が結実したものだということです。

当社は激変するゲーム業界の中で次世代における一層の飛躍を実現するために、グループ全体の構造改革を推進してまいりました。

2002年当時のゲーム業界は、海外マーケットの巨大化と次世代機への移行が同時並行で進行する激変期に当たっていました。業界各社が海外での販売拡大と、増大する開発費の抑制という極めて難しい事業課題に直面していました。

私はCOOに就任して以来、一貫してこの構造改革における業務執行責任を担ってまいりました。その中で、北米経営改革における現地法人の指導や、効率的なオペレーションを遂行できる組織体制の確立に尽力いたしました。また、開発体制に関しては開発マネジメントと十分な協議を重ね、「ゲーム事業の持続的成長」や「開発プロセスの効率化」、「投資と回収」などの経営的な視点から、開発体制のあり方や意識面の改革に粘り強く取り組んでまいりました。その一環として、一つのソフトを複数のハードに投入する「マルチプラットフォーム展開」を開発の基本戦略に据えて、ブランド力の向上に努めてきました。

1

人気コンテンツを多彩なメディアに活用

P15~16

2

海外売上比率を高めゲーム事業での成長を継続

P17~18

3

世界的なゲーム人口の拡大――ライトユーザー向けタイトルで新ジャンル開拓

P19

4

モバイルゲーム、PCゲームでもカプコンファンを拡大

P20

これらの成果は、前期、当期と順調に実を結んでいます。当期においては、オリジナルタイトルの『モンスターハンター』が一躍日本市場のトップタイトルに成長し、社会現象とも言うべきブームを巻き起こすとともに、グローバルで3本のミリオンヒットを輩出し、日米欧での販売拡大を達成しました。ユーザーの嗜好やハードの普及動向が刻々と変化する市場環境に対応する早期の改革が奏功し、当社はいまや世界有数の開発力を備えた会社に飛躍したものと自負しています。

これらの人気コンテンツとその開発力は、当社のもう一つの成長戦略「ワンコンテンツ・マルチユース」を効果的に機能させる重要な条件でもあります。魅力的なゲームコンテンツは、ゲームにとどまらず、さまざまなメディアを通じて多数のユーザーに愛される可能性を有しています。これを実現するのが周辺の多彩な事業群であり、コンテンツメーカーとしての収益を最大化する仕組みを作り上げているのです。

ワンコンテンツ・マルチユースで相乗効果を発揮。

「ゲーム」というコンテンツは、映像・ストーリー・世界観・音楽・インタラクティブな操作性など、プロフェッショナルなクリエーターが創造する多彩な要素の複合体であり、まさしくクリエイティビティの高いメディア芸術作品であるといえます。それゆえ、ゲームの各要素が、それぞれ単独でメディア展開できるだけの魅力を備えているのです。

カプコンは、25年の歳月の中で、いくつものオリジナルコンテンツを世に送り出し、ヒットを重ねてきました。ゲーム事業自体が幅広いメディアへの展開を約束し、かつそれらのゲームを自社の知的財産として多数保有しているカプコンは、まさに「ワンコンテンツ・マルチユース」戦略を理想的に推進できる企業といえます。

この戦略を推進しているのが、当社のコンシューマ用ゲームソフト事業以外の各セグメントです。業務用のアーケードゲーム、モバイルコンテンツ（携帯電話用ゲーム）、オンラインゲームなど、ゲームの応用商品に加え、映画、アニメ、パチンコ&パチスロ、書籍出版、キャラクターグッズや音楽CDなどのスピンオフ的活用など、その展開は極めて広範にわたります。

一例として、映像事業の展開についてご説明いたします。当期において世界中で公開され、大好評を博した映画『バイオハザードⅢ』は、当社のゲームが原作です。シリーズファンにはもちろん、ゲームをされない方々にも、別のメディアで訴求することでブランド力を高め、認知度とブーム感を

1 人気コンテンツを多彩なメディアに活用

例えば、『モンスターハンター』では

2004年に誕生以来、据置型・携帯型ゲーム機をはじめ、モバイルゲーム、オンラインゲームなどにも展開して知名度を上げ、日本のPSP用ゲームとして最高の販売記録を達成しました。

例えば、『逆転裁判』では

法廷を舞台とする異色の裁判ゲームであり、女性のライトユーザー層に人気を獲得し、モバイルゲームやゲームイベントなどでファン層の拡大を続けています。

醸成してブランド価値を最大化しています。その結果、当期に発売した『バイオハザード』シリーズが2本もミリオンヒットを記録し、相乗効果を発揮しました。

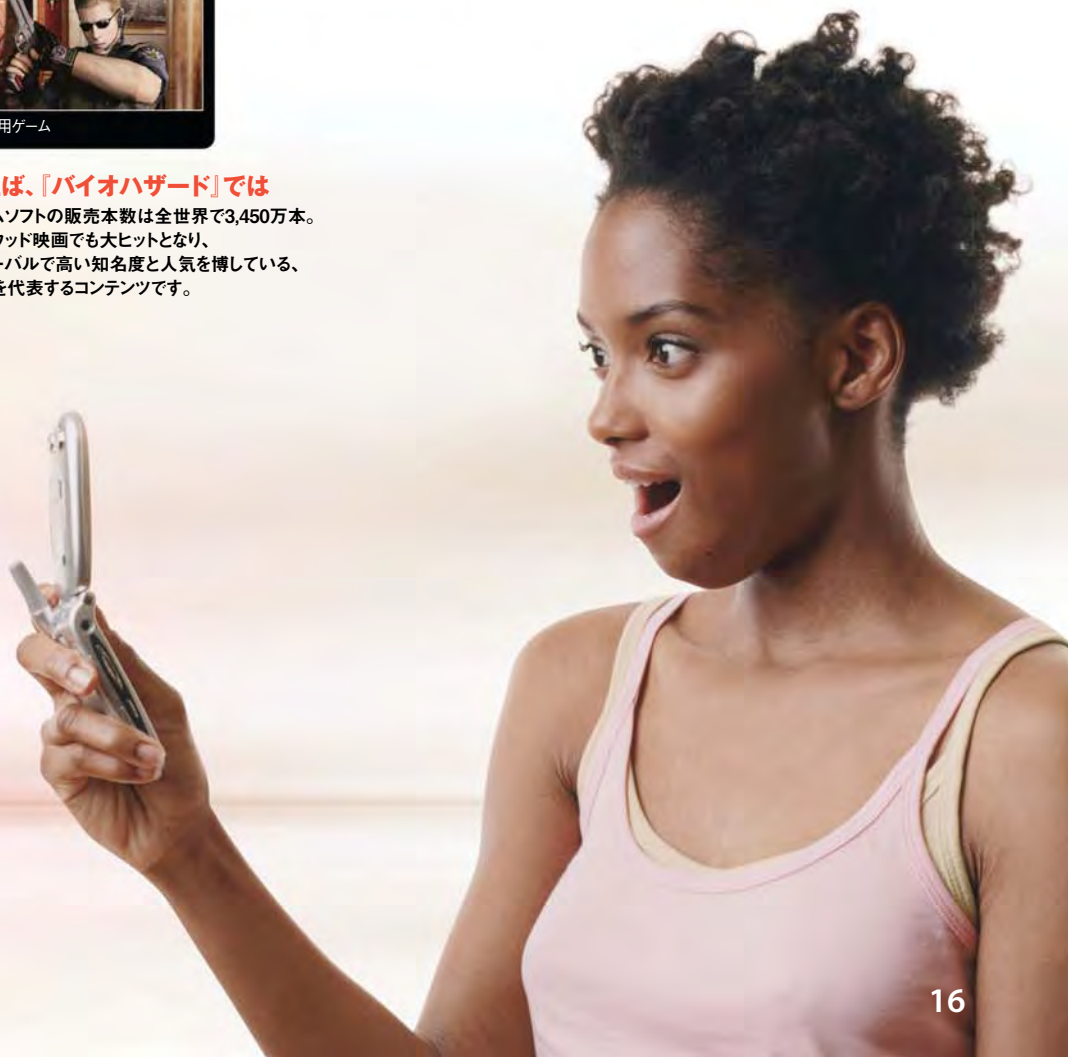
次期はさらに、久々の復活となる『ストリートファイター』で多メディア展開を実施します。現在進行しているプロジェクトとしては、2008年夏に投入されるアーケード版ビデオゲーム機『ストリートファイターⅣ』を皮切りに、映像展開としては2009年2月から全世界で公開を予定しているハリウッド映画『ストリートファイター』、さらにはコンシューマ用ゲームソフト『ストリートファイターⅣ』の発売やグッズ展開などを予定しています。今なお根強い人気を誇る同シリーズは、『バイオハザード』で立証されたワンコンテンツ・マルチユース戦略の次期における典型例として成果を挙げ、再び当社の主力コンテンツとして復活を遂げるものと期待しています。このほか、『鬼武者』に加え、一大ブランドに成長した『バイオハザード』でも継続的に映像メディアでの展開を予定しています。映像メディアの高いプロモーション効果を最大限活用し、各シリーズタイトルの価値をさらに拡大いたします。（別冊『最新開発レポート 2008』P11参照）

「ワンコンテンツ・マルチユース」戦略は、コンテンツという高い競争力を持つ経営資源を最も効率的・効果的に使用し、収益を最大化する方法です。当社が誇りとするオリジナルコンテンツの開発力が、このサイクルを拡大・再生産しています。

例えば、『バイオハザード』では

ゲームソフトの販売本数は全世界で3,450万本。
ハリウッド映画でも大ヒットとなり、
グローバルで高い知名度と人気を博している、
当社を代表するコンテンツです。

©カプコン/黒田研二/前川かずお



他社に先駆けた海外シフトで拡大成長を実現。

ゲームは元来日本が主体のマーケットでしたが、それはもはや過去の話となり、今では主戦場を海外へと移し、グローバルでゲーム市場は拡大しています。

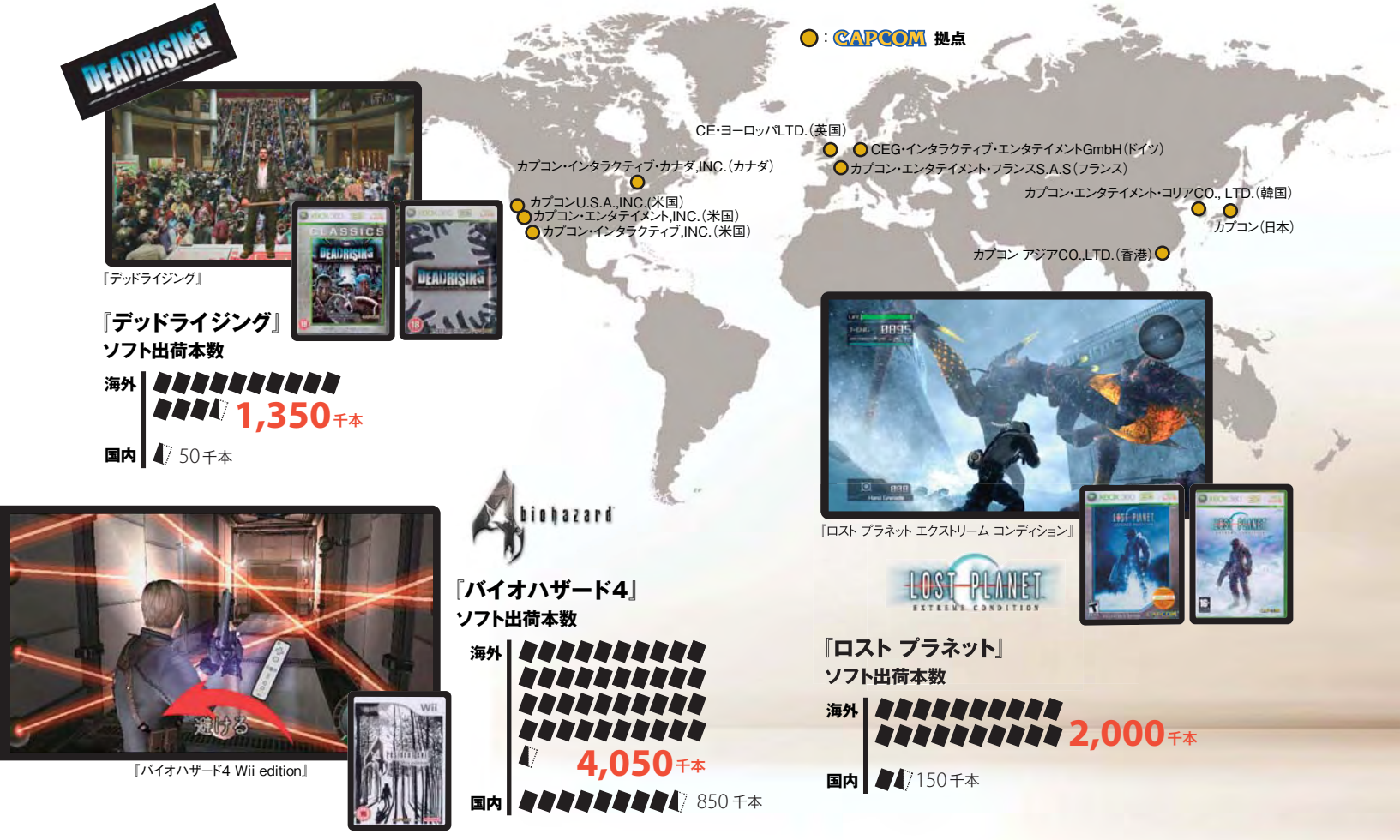
統計でも明らかなように、ゲーム市場で海外が占める割合はおよそ8割と圧倒的です。若年層の増加に加えて、女性・中高年者層などのいわゆるライトユーザーの拡大、さらにこれまでゲーム機が十分普及していなかったスペイン、イタリア、オーストラリアなどでも新たな娯楽文化として受け入れられており、海外市場は高い成長を遂げています。大きな市場の地殻変動が進行する中、いかに海外で売れるゲームを作り、販売するための体制を整えるかが、国内メーカー各社の急務となっていました。

当社はこの変化を切迫した危機感をもって迎えるとともに、一方ではチャンスであると考えていました。海外販売体制を見直す必要があるものの、当社はすでに『バイオハザード』をはじめ、世界中で受け入れられる人気コンテンツを数多く保有していました。海外事業体制の適切な改善を早急に進めることで、同業他社に先んじて拡大成長を遂げられるものと確信していました。

海外子会社の経営改革は、代理店販売方式から直販体制への移行、Webを重視したプロモーションへの転向、在庫水準の適正化、現地市場情報のゲーム開発への還流などを中心に断行しました。当期においてはさらに、高度な基礎研究開発により実現した開発エンジン「MTフレームワーク」を用いた「マルチプラットフォーム展開」が海外躍進のための大きな原動力となりました。さまざまなゲーム機が覇を争い、日米欧でトップハードが異なる複雑な市場状況において、複数機種向けに同時にソフトを開発することで、ゲーム機の普及動向による販売影響を抑え、かつ最大多数のユーザーに当社ゲームを販売することが可能になりました。

これら海外改革の成果は目覚しいものでした。前期は海外向け2タイトルがミリオンヒットを達成しました。また当期においては、ミリオンヒットを達

2 海外売上比率を高めゲーム事業での成長を継続



（2008年3月末時点）

成したトップ3タイトルの海外販売比率が80%となるなど、同業他社に先んじて海外シフトに成功いたしました。海外市場での際立った強さは、当社の継続的な成長への足がかりを一層強化したものと言えるでしょう。

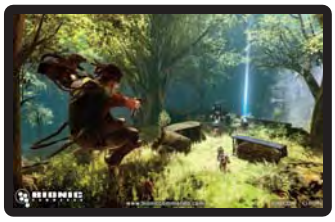
欧州販売体制の改革と海外向けラインナップの強化。

今後は、欧州市場での販売体制のさらなる見直しが必要です。ただし、欧州地域は多数の新興ゲーム市場を抱えた国家群であるため、なかなか一括りに対応できません。市場動向を十分に勘案しながら、適切な施策を講じてまいります。その基盤となる戦略が、現在欧州地域における直販体制の推進です。先に着手した北米市場においては、当社はすでに直販比率は7割強に達しており、効率的な営業・在庫管理体制と、市場情報のフィードバックの仕組みが完成しています。一方で、欧州市場は先述のように、各国の商慣習に配慮した営業網の構築が肝要です。そのため当地域では短期間のうちに直販体制に切り替えることは困難ですが、ゲームの市場が十分に育っている国から順次直販化を進めます。当社はすでに英国とドイツにおいては、拠点を構えて直販体制へ移行しています。そして次期は、まず上期を目処にフランスにおいて直販化を進め、さらにその翌年度にかけてはスペインでも同様の施策を計画しています。

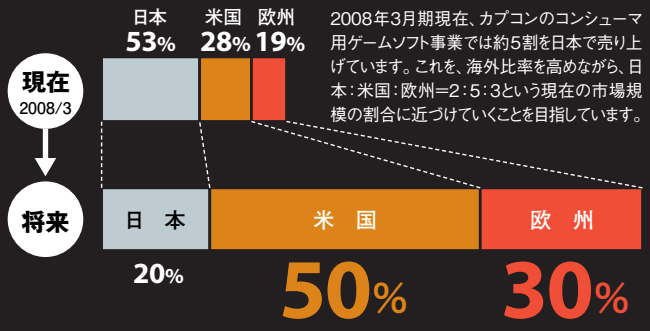
また販売体制だけでなく、次期は海外の開発会社と提携して開発を進めてきたタイトルを複数投入する予定です。これは、顕著な成長を示す海外市場での一層の成長を実現するため、海外で好まれるテイストに特化して開発してきたゲームとなります。日本で開発するタイトルに加え、これら現地開発のタイトルが加わることによって、グローバルで安定的にタイトルを供給できる体制が整ってきました。

このように、海外子会社の販売力の強化と、海外向けラインナップの強化、それぞれにおいて積極的な打ち手を講じることで、さらなる海外での事業成長を実現してまいります。

『バイオニック コマンドー』



カプコンの地域別売上比率



2008年3月期現在、カプコンのコンシューマ用ゲームソフト事業では約5割を日本で売り上げています。これを、海外比率を高めながら、日本：米国：欧州=2：5：3という現在の市場規模の割合に近づけていくことを目指しています。

ライトユーザーの増加に対応してジャンルを拡大。

先述のとおりゲーム市場は一大成長期を迎えています。この理由として挙げられているのが、いわゆるライトユーザーの爆発的な増加です。

新世代のゲーム機は、これまでゲームとは縁の薄かった教養、教育などの要素までもエンターテインメントに昇華させました。またネットでのオンラインプレイや、携帯型ゲームを持ち寄っての通信プレイも一般的になり、ゲームが新たなコミュニケーションを創出する時代となりました。このことがこれまでのゲームユーザーに加え、新たに女性層や高年齢層までもゲームに触れさせることに成功し、男性コアユーザー層に依存したゲーム市場の限界を突き破ったのです。

ライトユーザーというゲームそのものにはなじみの薄いユーザーの拡大に対して、当社が果たすべき役割は明確でした。「ライトユーザーが、ゲームの真の面白さに触れるための橋渡し」です。

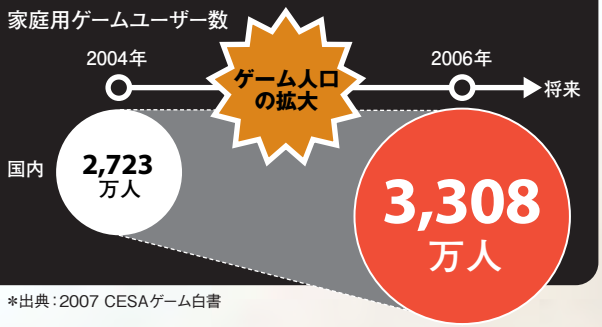
当社が得意とするジャンルはアクション・アドベンチャーです。したがってこのジャンルでいかにライトユーザーが入りやすいゲームを開発し、その魅力を訴求していくかが最も確実な成功への道でした。当期においては、裁判という題材でミステリーの謎解きを誰もが楽しめる『逆転裁判4』や、友人とコミュニケーションをとりながら強大なモンスターに挑む『モンスターハンターポータブル』シリーズなどが大きなヒットとなりました。前者は女性層を中心としたライトユーザーに訴求し、後者はこれまでコアユーザー向けのタイトルであったものを、誰でも楽しめるタイトルへと調整した結果です。

このほか、一層幅広いユーザーニーズにお応えするために、ジャンルの拡大も図っています。その第一弾が、スポーツジャンルへの進出です。海外の開発会社と提携して販売したバイクレースゲーム『Moto GP 07』や、国内の開発会社と共同開発したゴルフゲーム『WE LOVE GOLF !』など、すでにスポーツ系タイトルの開発実績に定評のある企業と提携し、今後も継続的にタイトルを供給してまいります。

3 世界的なゲーム人口の拡大――ライトユーザー向けタイトルで新ジャンル開拓

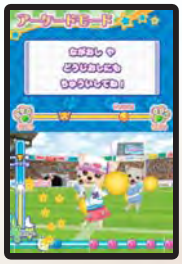
ゲーム人口の拡大

- Wiiやニンテンドー DSの世界的な大ヒット（2006年～2007年）
- 『脳トレ』などこれまでのゲームの枠にとらわれないゲームの出現・ヒット



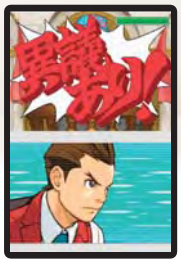
＊出典：2007 CESAゲーム白書

『ワンタメ ミュージックチャンネル』



『WE LOVE GOLF!』
©CAPCOM / CAMELOT

『逆転裁判4』



『Moto GP07』

Game and Software © 2007 Capcom Entertainment, Inc.
MotoGP™ 07 and © 2007 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners.
Used under license. All Rights Reserved.

北米モバイル事業が短期間で基幹ビジネスに成長。

「ワンコンテンツ・マルチユース」戦略の説明（P15参照）において若干言及したモバイルゲームもまた、現在大きな変化を迎えようとしています。

モバイルコンテンツ市場は現在、海外、特に北米地域を中心に際立った成長を見せています。各種の携帯電話をはじめ、携帯型デジタル音楽プレーヤーなど、さまざまな携帯端末にゲームコンテンツが配信され、ゲームに触れたことのあるユーザーがかつてないほど拡大しました。それに相俟って、モバイル市場でも多様なゲームが楽しまれるようになってきました。さらにモバイル機器自体が高性能化し、ゲーム専用機に匹敵するグラフィックを実現できるようになり、この傾向に拍車を掛けています。

当社は2006年にカナダのモバイルコンテンツ開発会社を買収し、北米市場に切り込みました。この買収の主たる目的は三つありました。まずは、同社が携帯キャリアと直接取引できる優越的な地位を保持していたこと、次に、同社がすでに北米で人気のあるライトユーザー向けコンテンツを開発・保有していたこと、そして最後に、同社が多機種への効率的な移植技術を有していたことです。

この買収は、当期において順調に成果を現し始めました。買収企業が保有していたライトユーザー向けコンテンツに加え、当社がすでに国内で展開していた人気タイトルも投入したことで、ラインナップが充実しました。（別冊『最新開発レポート 2008』P10参照）これによって、参入当初の北米でのランキングは62位でしたが、2008年1月には4位にまで急上昇しました。これは日本企業としては最高位でもあります。

「多彩なコンテンツを、グローバルに、幅広いユーザーにお届けする」、その理念を実現する仕組みと能力を兼ね備えた当社にとって、モバイルコンテンツ事業はいまや基幹事業へと変貌しつつあるのです。

4 モバイルゲーム、PCゲームでもカプコンファンを拡大

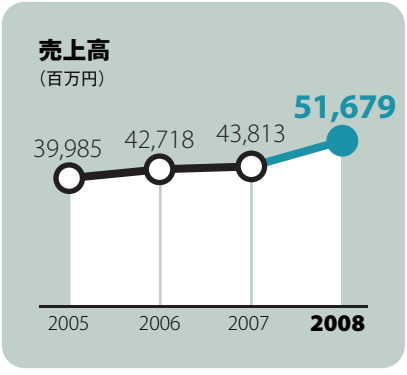
『Daletto World』

『モンスターハンター フロンティア』

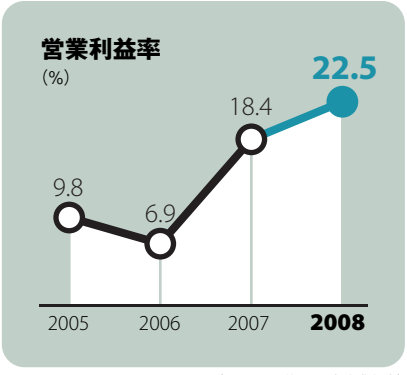
『デビル メイ クライ 4』

コンシューマ用ゲームソフト事業

家庭用ゲームソフトの開発・販売を行っています。当社売上の約60%を占める中核事業であり、経営資源を集中させ、多様なユーザーニーズに対応するゲームを開発しています。アクションゲームやアドベンチャーゲームを得意とし、創造性あふれる多くのミリオンタイトルを生み出しています。



(3月31日に終了した各事業年度)



(3月31日に終了した各事業年度)

市場の動向

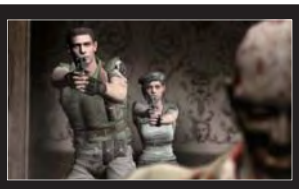
ハードが普及拡大し市場は34%の成長。ゲーム人口の拡大と新興国の勃興によって2010年までの高成長を見込む。

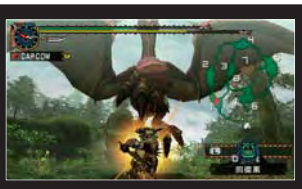
ゲーム市場は、約5年ごとに新しいゲーム機が登場することで一つのサイクルを形成しています。サイクルごとにゲーム機は高機能化・多機能化して魅力を増し、新しいユーザー層を獲得し続けることで市場は順調に拡大してきました。現在は、新型ゲーム機の普及が一巡し、ソフトウェアの販売が追随して拡大を遂げる好機に当たっています。2007年のゲームソフト市場は242億ドル(前年比33.7%増)と、2000年からの年間平均成長率は17.3%であり、約3倍の市場規模となりました。地域別では、北米・欧州・日本と大きく3つの市場で構成されていますが、北米100億ドル(前年比26.6%増)、欧州99億ドル(前年比39.4%増)、日本43億ドル(前年比38.7%増)と、海外市場が80%以上を占めています(図表1参照)。

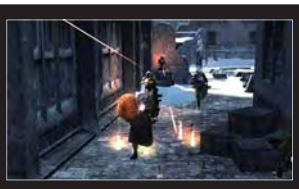
また、ゲーム機種別では、これまでPS2がグローバルで圧倒的なシェアを有していました。しかしこれに次いで登場した、PS3、Xbox 360、Wiiでは、それぞれが特性を明確に打ち出したことで、各ゲーム機ともに豊富なユーザーを抱えており、またその志向の差が各地域のシェアの差異につながりました。

今後の見通しとしましては、図表1では市場のピークは2008年となって

『逆転裁判4』


『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』


『モンスターハンターポータブル 2nd G』


『ロストプラネット コロニーズ』

『Moto GP 08』

Game and Software ©2008 Capcom Entertainment, Inc.
MotoGP™ 08 and ©2008 Dorna Sports, S.L.
MotoGP and related logos, characters,names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property ofDorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license.
All Rights Reserved.

いますが、当社では2010年まで伸長すると予想しています。理由としては、①Wiiによる新しい遊びの提供が、女性・中高年層など新たなユーザー層を獲得しゲーム人口が世界的に拡大していること、②各ゲーム機の発売時期の違いによってソフトの販売金額がピークとなるタイミングが異なっていること、③低所得層による旧世代ゲーム機に根強い需要があること、④イタリア、スペイン、オーストラリアなどゲーム新興国の市場が拡大していること、などが挙げられます。

業界は、ゲーム機の群雄割拠とも言うべき新しい市場環境に直面しており、この変化に即応した開発体制の変革に迫られています。当社は海外の大手ソフトメーカーと同様に、マルチプラットフォーム対応を推進し、日本メーカーとしては異例のポジションを獲得しました。結果として、当期にグローバルでヒットしたタイトルの多くがマルチプラットフォーム対応のタイトルであったことが示すように、開発力・技術力のある企業だけがこの複雑な市場状況で成長する構造を浮き彫りにしています。

当期の概況

4本のミリオン級タイトルを輩出。マルチプラットフォーム戦略が奏功し大幅増収増益。

当事業における当社の強みは、大きく3つに分けられます。第一に、コンテンツの多メディア展開の鍵となるミリオンタイトルや人気キャラクターなど、「グローバルで通用する知的財産を多数保有」していることです。（図表2参照）第二に、他社のライセンスに依存しない「オリジナルコンテンツを生み出す高い開発力」を有し、かつXbox 360、PS3、PCの3機種において開発を共通化する開発統合環境「MTフレームワーク」を構築した「高い技術力」を有していることです。そして第三に、市場の大半を占める海外市場において好まれるタイトルラインナップや、タイトルの市場特性や商習慣を十分に理解した現地販売体制など「海外展開力」を有していることです。（詳細はP15「成長戦略各論」参照）

当期は、「MTフレームワーク」を活用した『デビル メイ クライ 4』（Xbox 360、PS3向け）を発売し、232万本を出荷する近年稀な大ヒットを記録し、圧倒的なユーザーの支持を獲得するなど、マルチプラットフォーム戦略の成果を顕現しました。

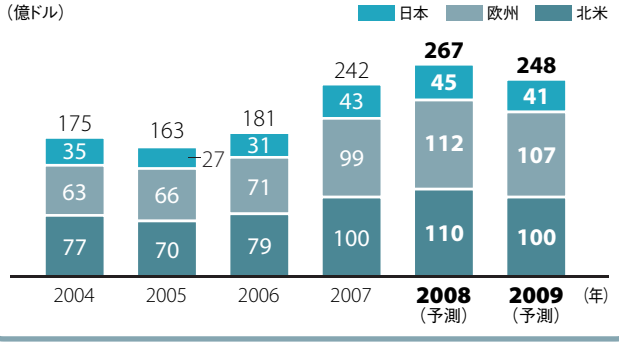
また、グローバルで普及が進むWii向けタイトルでは、『バイオハザード 4 Wii edition』、および『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』がそれぞれ130万本、106万本を出荷し、2本のミリオンセールスタイトルを輩出しました。

加えて、携帯ゲーム機では、PSP向け『モンスターハンターポータブル 2nd G』が99万本、前作『モンスターハンターポータブル 2nd』のリピート95万本とあわせて同シリーズの出荷が200万本を超えました。また、ニンテンドーDSでは『逆転裁判4』を56万本出荷するなど、現在の主要ハードの全てにヒットタイトルを創出しました。

これまで着実に推進してきた開発体制の再構築（2段階承認制度による不採算タイトルの大幅減少）や北米販売子会社の経営改革（詳細はP17

図表1

ゲームソフト市場規模推移



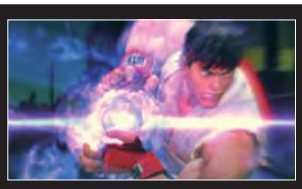
＊出典：International Development Group

図表2

人気シリーズタイトル一覧（2008年3月末時点）

主要タイトル	作品数	総販売数量（千本）
デビル メイ クライシリーズ	全10作	**9,500**
モンスターハンターシリーズ	全10作	**6,300**
ストリートファイターシリーズ	全59作	**25,000**
バイオハザードシリーズ	全50作	**34,500**
逆転裁判シリーズ	全11作	**2,800**
ロックマンシリーズ	全120作	**28,000**
鬼武者シリーズ	全12作	**7,800**

『バイオニック コマンドー』


『ストリートファイターⅣ』

『逆転検事』

『バイオハザード5』

「成長戦略各論」参照）に加え、マルチプラットフォーム戦略（「MTフレームワーク」による効率化）が奏功しました。さらに、中長期視点に立って、60ヵ月タイトルマップを作成し、毎期安定的に主力フランチャイズを投入できる開発ラインを編成したことで、安定成長のための強固な事業基盤が整いました。

この結果、当期は106タイトルを発売し、1,560万本（前期比27.9%増）のソフトを出荷いたしました。そして、売上高は516億79百万円（前期比18.0%増）、営業利益116億9百万円（前期比44.1%増）、営業利益率22.5%（前期比4.1ポイント上昇）となり、業績向上に貢献いたしました。

次期の展望

主戦場である海外市場でのシェアアップ拡大のため開発・販売体制を一層強化。

次期の事業展開といたしましては、ゲーム機とソフトの好循環によって拡大期を迎える市場において、普及が進む各ゲーム機での確固たる地位の確立と、順調に成長を続ける海外市場での一層のシェア拡大を目指してまいります。

当社の各市場でのマーケットシェアは、日本7.00%（前年比1.98%減）、北米1.43%（前年比0.57%減）、欧州1.40%（前年比0.59%減）と海外メーカーの攻勢によって若干海外シェアが減少しています（図表3参照）。主戦場である海外でのシェアアップのための施策が必須であると考えています。

そのため、①主力タイトルのマルチプラットフォーム対応の完了、②開発ラインの拡充、③欧州販売体制の改革、などを主眼に事業展開を進めてまいります。

①につきましては、次期以降に発売する主力ソフトのマルチプラットフォーム化を意味します。当社の最有力フランチャイズ最新作『バイオハザード5』（計画230万本）や『ストリートファイターⅣ』（計画170万本）、『バイオニック コマンドー』（計画150万本）などを投入し、ユーザー数を最大化して収益を向上していきます。なお、タイトル個別の戦略は別冊「最新開発レポート」をご覧ください。

②に関しては、まず2008年4月に開発力に定評のある株式会社ケーツーを買収し、開発ラインを強化しました。さらに、海外の有力開発会社と提携し、海外市場向けソフトの拡充と新ジャンルの拡大を図っていきます。また、開発者の新規採用と教育を強化し、開発部門を充実することで、市場拡大期の需要に応え、タイトル数を増加してまいります。

③に関しては、最大市場となりつつある欧州市場での効率的な販売体制の構築に取り組みます。イギリス、ドイツに続き上期にフランス、その後スペインにおいても直販に切り替えるとともに、マーケティング人員を増強し、海外展開の基盤を強化いたします。

以上の施策によって、次期は78タイトルを発売し、1,800万本のソフトを出荷して、売上高583億円、営業利益127億円を見込んでいます。

図表3

各地域でのマーケットシェア（2007年）

日本市場

会社名	販売金額（百万円）	シェア（%）
1. 任天堂	102,000	28.4
2. バンダイナムコゲームズ	38,000	10.6
3. スクウェア・エニックス	38,000	10.5
4. コナミ	26,000	7.4
5. **カプコン**	25,000	7.0
6. セガ	15,000	4.2
7 ポケモン	13,000	3.5
8. コーエー	12,000	3.2
9. バンプレスト	10,000	2.9
10. ソニー	10,000	2.8
その他	–	19.5
合　計	–	100.0

*出典：エンターブレイン

北米市場

会社名	販売金額（千ドル）	シェア（%）
1. A社		
2. B社		
3. C社		
4. D社		
5. E社		
6. F社		
7. G社		
8. H社		
⋮	⋮	⋮
15. **カプコン**	**123,434**	**1.43**
合　計		100.0

*出典：「The NPD Group / Retail Tracking Service」
※他社データは情報提供会社の要請により非開示

欧州（英国）市場

会社名	販売金額（千ドル）	シェア（%）
1. エレクトロニックアーツ	512,518	18.2
2. 任天堂	444,461	15.8
3. UBIソフト	263,566	9.4
4. アクティビジョン	238,374	8.5
5. THQ	181,275	6.4
6. ソニー	171,530	6.1
7. マイクロソフト	167,902	6.0
8. セガ	149,654	5.3
⋮	⋮	⋮
15. **カプコン**	39,962	1.4
その他	644,719	22.9
合　計	**2,813,961**	**100.0**

*出典：「Chart Track/ELSPA」

コンテンツエキスパンション事業

家庭用ゲームのコンテンツを活用する二つのビジネスを展開しています。パチンコ&パチスロ事業では、遊技機向け液晶表示基板およびソフトウェアを開発・製造・販売し、モバイルコンテンツ事業では、携帯電話向けゲームコンテンツを開発・配信することで、事業間のシナジー効果を創出しています。

(3月31日に終了した各事業年度)

(3月31日に終了した各事業年度)

市場の動向

パチンコ&パチスロ市場は踊り場状態。モバイルコンテンツ市場はグローバルで拡大し、34%の成長。

コンテンツエキスパンション事業は、家庭用ゲームで産み出したコンテンツを水平展開する二つのビジネス、パチンコ&パチスロ事業およびモバイルコンテンツ事業から構成されています。パチンコ&パチスロ事業では、遊技機向け液晶表示基板およびソフトウェアの開発・製造・販売を行い、モバイルコンテンツ事業では、携帯電話向けのゲームコンテンツを開発・配信しています。

まずパチンコ&パチスロ市場につきましては、日本独特の娯楽であり、その市場規模は約28兆円と、アミューズメント・レジャー市場ではトップとなっていますが、1996年を境に減少傾向が続いています。

その原因とされるのは、2004年7月に施行された「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」(以下、風適法施行規則)の改正です。同規則の改正によって、パチスロ機は従来よりも射幸性の規制が強化されたため、少額でも長時間楽しめるよう演出面でのエンターテインメント性を重視する機器開発へと移行することになりました。一方、パチンコ機は規制緩和によって、開発の自由度が増したため、新規性のあ

パチスロ機
『デビル メイ クライ 3』

©CAPCOM CO., LTD.
2005 ALL RIGHTS RESERVED./
ILLUSTRATIONS：Kazuma
Kaneko/ATLUS
©Sammy ©RODEO

パチスロ機
『biohazard』

©YAMASA Co., Ltd.
All Rights Reserved.

『バイオハザード4
モバイルエディション』

『ストリートファイター ZERO2』

る製品開発が可能となりました。この結果、パチンコ機市場は新製品が登場したことで前年を上回ったものの、パチスロ機では市場ニーズに合致した機種が少なく新たなユーザー層を獲得することができずにやや落ち込んだ結果、全体としては軟調に推移しています（図表4参照）。

今後の見通しとしましては、パチンコ&パチスロ市場は厳しい経営環境が続くものの、風適法施行規則に対応したパチンコ機の需要は堅調に推移するものと思われます。一方、パチスロ機においては、各メーカーからの多様な機種の投入で底を打つと予想されます。

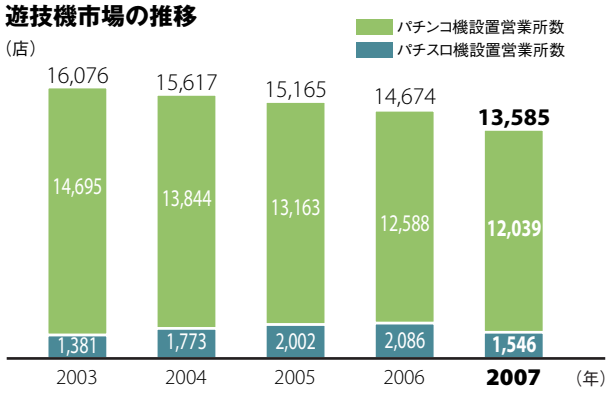
次にモバイルコンテンツ市場につきましては、全世界で大きく成長しており、2007年は39億ドル（前年比34.1%増）となっています（図表5参照）。理由としては、世界人口の増加、少額で楽しめる娯楽として新興市場で人気を博していること、ゲーム開発会社と携帯電話オペレーターが提携して積極的に良いコンテンツを投入していることなどが挙げられます。

地域別では、日本を含むアジア太平洋市場は20億ドル（前年比28.8%増）であり、これはアジア新興国のユーザー増加によるもので、当該モバイル市場はPCや家庭用ゲーム市場を上回っています。一方、高性能端末が普及している日本と韓国では、カジュアルゲームからリッチコンテンツまで幅広いユーザー層が楽しめる安定市場を形成していますが、成熟期に差し掛かっています。また、現在高性能端末が普及期に入った北米・欧州市場は、14億ドル（前年比37.9%増）であり、加入者人数としては日本・韓国を大きく超えています。このような市場環境において、当社は、アジア市場でのシェアを確保するとともに、高性能端末の一定程度の普及が予想される北米・欧州などで家庭用ゲームとのシナジー効果を図って事業拡大の基礎を築くことが、グローバル市場での成功につながると考えています。

今後の見通しとしましては、モバイルコンテンツが低所得者層からビジネスユーザーまで幅広い層に利用され、機種も新たな携帯電話端末であるスマートフォン（多機能電話機）やPDA（Sidekick, Blackberry, WindowsMobile)まで拡大することで、景気後退の影響を受けることなく、全世界での市場は2011年に63億ドル（年平均成長率10.2%）まで大きく成長すると見込まれます。

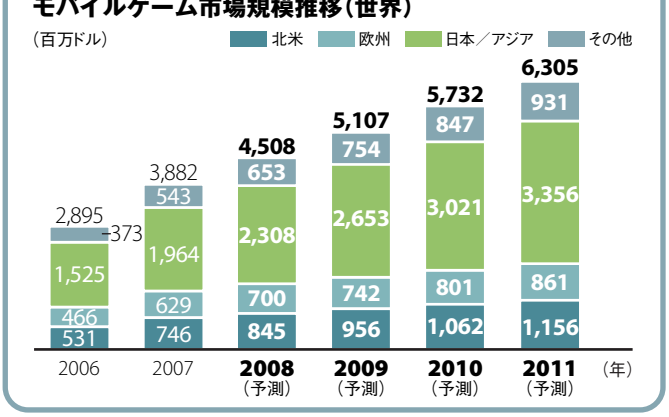
地域別の分析では、日本を含むアジア太平洋市場は、高付加価値のコンテンツが一般に受け入れられていることやインド・中国などが市場を牽引することによって、34億ドル（年平均成長率11.3%）と予想しています。欧米市場は、特に、スマートフォンやPDAの導入が活発化しています。これら端末の性能を活かした多様なコンテンツが投入されることによって、ユーザー数も増加し、20億ドル（年平均成長率8.0%）まで拡大すると見込まれます。

図表4



＊出典：警察庁

図表5



＊出典：Gartner Dataquest

©2008 Gartner, Inc. and/or its Affiliates. All Rights Reserved.

『ロスト プラネット』

『戦国BASARAタクティクスRPG』

『Street Fighter Ⅱ』(北米版)

『Are You Smarter Than A 5th Grader?』(北米版)

Game Code ©2008 CAPCOM. Produced under license from Fox Broadcasting Co. Are You Smarter Than A 5th Grader? ™ and ©2008 JMBP, Inc.

『Who Wants To Be A Millionaire?』

©Valleycrest Productions Ltd. 2006

『逆転裁判』(韓国版)

当期の概況

パチンコ&パチスロ事業は安定した業績推移。モバイルコンテンツの好調が利益を押し上げ営業利益は前期比62.1%の増加。

当事業における当社の強みは、当社保有の豊富な知的財産(コンテンツ)を多面的に活用することで、高い収益性を確保できる点にあります。

パチンコ&パチスロ事業では、家庭用ゲームソフト事業で培った高精細な画像処理技術などの開発力を駆使し、自社・他社コンテンツを活用した魅力ある遊技機向けソフトウェアを開発するとともに、遊戯機用液晶表示基板を供給しています。当期におきましては、当社の家庭用ゲームのコンテンツ『デビル メイ クライ』を活用したパチスロ機『デビル メイ クライ 3』をRODEO社から発売し、好評を博しました。この他にも開発ソフトウェアや液晶表示基板などを販売し、前期と比較しておおむね横ばいの結果となりました。

一方、モバイルコンテンツ事業では、家庭用ゲームソフトで培ったノウハウや既存のプロパティを有効に活用し、人気の家庭用ゲームを携帯電話向けコンテンツとしてグローバルに配信しています。

海外を中心に市場は拡大しているものの、家庭用ゲームと比較して開発費が廉価なため参入障壁が低く、競争が激化しています。とりわけ、欧米市場は、キャリアが直接配信契約を行うパブリッシャーを5社程度に絞っており、市場の成長を享受するためには、熾烈な競争に打ち勝って当該5社に選ばれることが鍵となります。

当期は、国内において家庭用の人気ゲームをベースにした『逆転裁判』シリーズが好調に推移しました。また、北米では、2006年に開発会社を買収し、現地主導で、海外ユーザーの嗜好に合うゲームの現地開発やキャリアへの直接配信を推し進めました。その結果、人気テレビ番組と連携したカジュアルゲーム『Who Wants To Be A Millionaire?』や『Are You Smarter Than A 5th Grader?』などがライトユーザーの人気を博し、2008年1月には北米モバイル市場でのシェアが5.4%の4位、日本のパブリッシャーとしては1位を獲得しました。(図表6参照)

以上の結果、売上高は85億25百万円(前期比20.0%増)、営業利益は26億33百万円(前期比62.1%増)となりました。

次期の展望

パチンコ&パチスロ事業ではラインナップ強化によって業績を拡大。モバイルコンテンツは一層のグローバル展開を図る。

次期の事業展開といたしましては、パチンコ&パチスロ事業では、風適法施行規則等の改正によって、遊戯機そのもののエンターテインメント性を高めた、付加価値の高い機種の需要が高まっていくものと思われます。当社といたしましては、高度な開発力に裏打ちされた演出技術を最大限活用し、山佐社製パチスロ機『biohazard』をはじめ、自社・他社のコンテンツを活用したソフトウェア受託開発と、自社製液晶表示基板の拡販に注力してまいります。

モバイルコンテンツ事業では、国内においては家庭用ゲームとの企画や発売タイミングの連動を図って相乗効果を高め、安定的な収益ドライバーとして成長を継続してまいります。また、海外におきましては、コアユーザーに強い当社のシリーズタイトルとカジュアルユーザーに強いライセンスタイトルの両方を充実させるとともに、北米での成功経験を活かし、欧州地域でも事業を拡大させてまいります。

以上の施策によって、次期の業績は売上高102億円、営業利益31億円を見込んでいます。

図表6

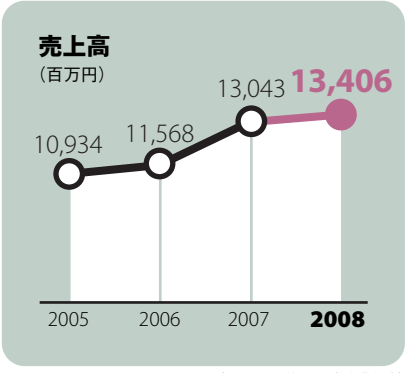
北米でのモバイルゲーム市場マーケットシェア(2008年1月)

会社名	シェア(%)
1. EA Mobile	30.7
2. Glu Mobile	11.0
3. Gameloft	10.1
4. Capcom Entertainment	**5.4**
5. Namco	4.7
6. Hands-On Mobile	2.7
7. GOSUB 60	2.6
8. Konami	2.6
9. Superscape	2.1
10. RealNetworks	2.1

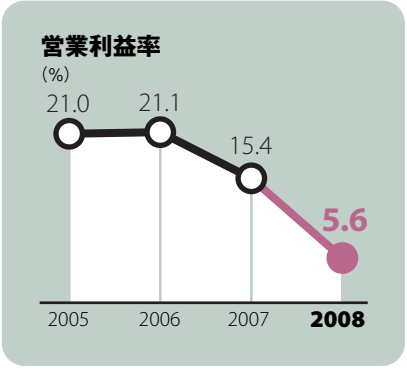
*出典:comScore M:metrics

アミューズメント施設運営事業

国内でアミューズメント施設「プラサカプコン」を運営しています。
主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントなどを実施してファミリー層や女性層を集客するとともに、スクラップ&ビルドの徹底による効率的な店舗運営を実践しています。



(3月31日に終了した各事業年度)



(3月31日に終了した各事業年度)

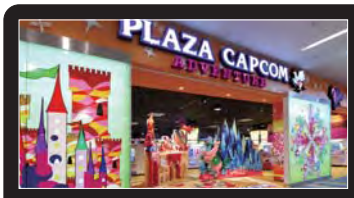
市場の動向

市場は5年連続成長するも踊り場の様相。
新規ゲーム機器投入による活性化が鍵。

前期までの国内アミューズメント施設市場は、メダルゲーム機やキッズカードゲーム機の安定した人気によって7,029億円(前年比3.0%増)と堅実な成長を遂げています(図表7参照)。一方、総店舗数は23,613店舗(前年比1.2%減)と年々減少しています。小型店舗の閉鎖が進む一方で、ショッピングセンター(SC)併設型の店舗などの大規模店舗へのシフトが加速し、設置機器台数101台以上の店舗が6,390店舗と全体の1/4を超える構成となっています(図表8参照)。

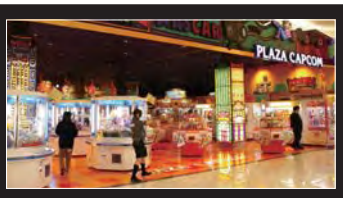
しかし当期において一旦踊り場の様相を見せています。この背景には家庭用ゲーム市場の隆盛にともなう、アミューズメント施設への客足の反動減や、カードゲーム機に続く人気機種の不在などがあります。

今後の見通しとしましては、業界大手各社が大規模な店舗縮減とリストラ策を発表するなど、小型で効率の低い店舗の淘汰が促進され、引き続き市場はやや停滞すると思われます。しかしながらアミューズメント市場は家庭用ゲームソフト市場のサイクルとの逆相関の関係にありますので、長期的には、家庭用ゲームソフト市場のピークアウトや各社鋭意開発を進め



プラサカプコンちはら台店

プラサカプコンりんくう店



プラサカプコンロックシティ佐沼店

プラサカプコン羽生店

る新規ゲーム機器の投入で市場が再拡大すると予想しています。

当期の概況

積極的な出店戦略による増収の一方、既存店の落ち込みなどによって減益。

当事業における当社の強みは、長期的に安定した客層を確保できるSC型・大型店舗への出店に早くから集中するとともに、お客様に支持される売り場の企画と運営を行い、投資効率重視の徹底したスクラップ&ビルドによって、同業他社の中では比較的収益性の高い事業を展開している点にあります（図表9参照）。

当期におきましては、顧客ニーズに対応した多種多様なゲーム機器の設置や各種イベント、サービスデーの実施に加え、ファミリーや女性客に訴求する清潔で明るい店舗運営に努めてまいりました。しかし、市場環境の悪化は予想を上回り、来店者数の減少などによって精彩を欠き、既存店の売上高が前年対比86%と軟調に推移いたしました。新規出店といたしましては、当期は事業拡大戦略に基づき9店舗を出店。退店はなかったため、期末での店舗数は、42店舗に増加しました。

売上高は出店の効果もあり134億6百万円（前期比2.8%増）と伸張いたしました。営業利益は既存店売上の落ち込みや出店費用の増加が重なり、7億53百万円（前期比62.5%減）と減少しましたが、従来からの高利益率体質が奏功し、黒字を維持いたしました。

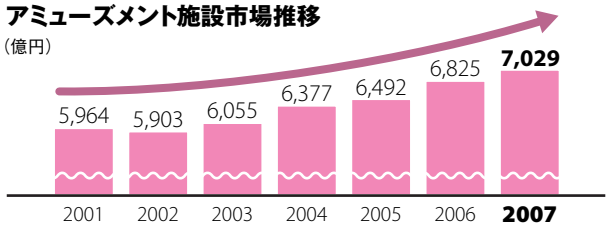
次期の展望

既存店の経営効率アップと不採算店舗の閉鎖によって、5%の営業利益率を維持。

次期の事業展開としましては、アミューズメント市況全般がやや悪化し、既存店が苦戦していることを鑑み、既存店の収益回復に注力してまいります。その方策として、店舗経費の見直しと削減および、店舗リニューアルや機種の大幅な入れ替えなどを進め、集客力の回復を目指します。一方、新規出店に関しては、前期までの拡大戦略は取りやめ、営業効率の高い厳選された案件にのみ出店することで売上と収益性のバランスを保持します。なお、次期は、出店3店舗、退店5店舗を予定しています。

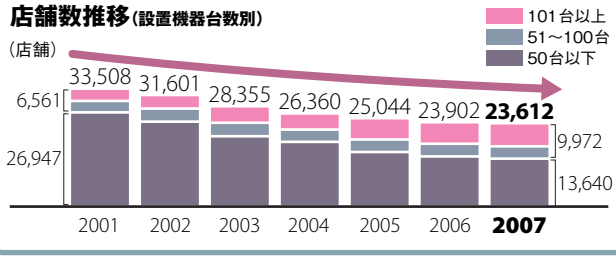
以上の施策によって、次期の業績は売上高158億円、営業利益8億円を見込んでいます。

図表7



*出典：「アミューズメント産業界の実態調査報告書」
（3月31日に終了した各事業年度）

図表8



*出典：「アミューズメント産業界の実態調査報告書」
（3月31日に終了した各事業年度）

図表9

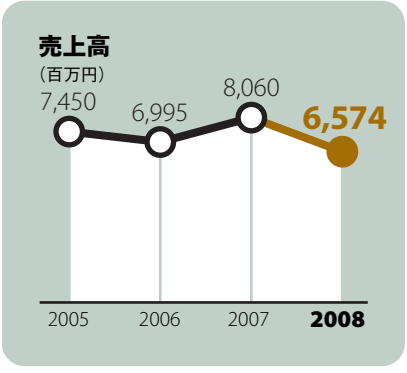
主要メーカーのアミューズメント施設運営事業（2008）

会社名	売上高（百万円）	主要各社間シェア（%）	営業利益（百万円）	営業利益率（%）	前年売上比（%）
カプコン	**13,406**	**5.5**	**753**	**5.6**	**102.8**
アドアーズ	19,358	7.4	2,470	12.8	114.8
イオンファンタジー	49,481	20.3	4,482	9.1	113.7
バンダイナムコ	89,829	36.8	1,631	1.8	101.9
セガサミー	91,234	37.4	−9,807	−10.7	87.8
合　計	243,942	100.0	−	−	−

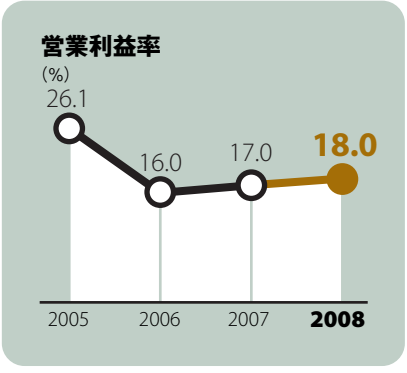
*出典：各社2008年3月期決算短信および補足資料
（3月31日に終了した各事業年度）
（イオンファンタジーは2008年2月期決算）

業務用機器販売事業

業務用ゲーム機器の開発、製造および販売を行っています。市場ニーズの高いプライズ（景品獲得）ゲーム機やメダルゲーム機の開発に注力するとともに、安定したコアユーザーを獲得できるビデオゲーム機にもソフトを供給しています。



（3月31日に終了した各事業年度）



（3月31日に終了した各事業年度）

市場の動向

カードゲーム機が牽引役となり国内市場は拡大したものの、家庭用ゲーム市場の成長に押され、短期的には市場成長は鈍化。

業務用ゲーム機器の製品販売市場は、前期もまた順調な成長を遂げています。国内向けは2,102億円（前年比11.4%増）、海外向けは132億円（前年比24.8%増）、合計で2,234億円（前年比12.1%増）と、年平均で約10%成長しています（図表10参照）。

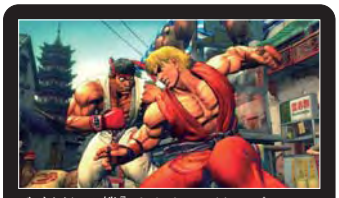
ジャンル別の販売機種構成では、前期はカードゲーム機（ネットワーク・オンライン対応のサテライトマスビデオ等の専用筐体およびカード類販売高）が人気機種の発売によって大きく躍進し、売上高は611億円（前年比32.2%増）と市場の29%を占める大きな存在となりました。このカードゲーム機に加え、プライズ（景品獲得）ゲーム機（構成比20.0%）、メダルゲーム機（構成比23.1%）の3ジャンルのシェアが拮抗しています。なお、プライズゲーム機は普及が一巡したことなどから421億円（前年比8.7%減）となり、メダルゲーム機は大型ゲーム機が相次いで発売されたことによって485億円（前年比5.4%増）となっています（図表11参照）。

このような現在の業務用ゲーム機のトレンドは、過去からは大きく様変わりしています。2000年までは、高性能なビデオゲーム機が人気を博し、シェ

メダルゲーム機
『ちびまる子ちゃん
めざせ富士山日本一!』

©さくらプロダクション/日本アニメーション
CAPCOM CO., LTD. 2008
ALL RIGHTS RESERVED.

メダルゲーム機
『ベルサークル
スパークリング・ブルー』



ビデオゲーム機『ストリートファイターⅣ』

アの大半を占めていました。しかし2001年以降、家庭用ゲーム機がビデオゲーム機の性能を凌駕するようになり、ビデオゲーム機の優位性は薄れました。この環境の変化によって、各社はビデオゲーム機以外のジャンルの開発を進めており、現在のアミューズメント施設に多く見られるように、ファミリーやカップルなど、さまざまなターゲットに訴求する多種多様なゲーム機が販売されるようになりました。

今後の見通しとしましては、家庭用ゲーム市場の隆盛にともなうアミューズメント施設への客足の反動減や、カードゲーム機に続く人気機種の不在などが重なって施設オペレーターの購買意欲が減少していることから、短期的には市場成長が鈍化すると思われます。しかしながら、長期的には家庭用ゲーム市場とは逆相関であることから、同市場のピークアウトや業務用ゲーム機のヒット機種の出現などによって客足が回復し、再び成長軌道に戻ると予想しています。

当期の概況

製品不具合が起因となり、販売は低水準で推移し、減収減益。

当事業における当社の強みは、家庭用ゲームソフトの開発力を活かして、質の高いビデオゲーム機を製作できる点にあります。とりわけ当社は対戦格闘ゲームを得意としており、家庭用向けと同一コンテンツを投入することで収益の最大化を図ることができます。

しかしながら、当期におきましては、主力の販売機種『ドンキーコング・バナナキングダム』(メダルゲーム機)で、一部発火事故が発生したために以降の販売が低調裡に推移しました。加えて、『ワンタメ・ミュージックチャンネル』(カードゲーム機)のカード販売、その他リピート商材の販売も、市況全体が弱含んでいることもあり、期末に有力ビデオゲーム機を投入したものの、総じて計画未達となりました。

一方、先述の機器事故に関しては、事業の拡大期における重大な事故であると認識し、現在、開発体制全般の見直しを進めています。具体的には①品質管理専任部署を設置、②製品化までに5段階の定点レビューで品質を精査、③実機でのチェック期間の拡大、④部材選定基準の明確化と開発情報の共有化などの仕組みの改善、を進めました。これらの成果は、次期以降に芽吹いてくるものと思われます。

以上の結果、売上高は65億74百万円(前期比18.4%減)、営業利益は11億82百万円(前期比13.7%減)となり、営業利益率は維持したものの、残念ながら減収減益となりました。

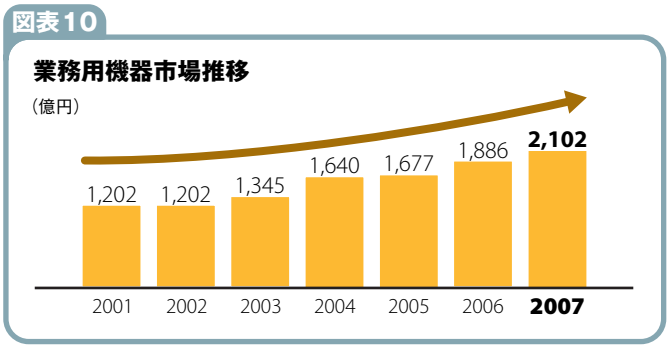
次期の展望

事業体制を改革するとともに、人気家庭用ゲームと連動したタイトルを投入し、V字回復を目指す。

次期の事業展開につきましては、最優先事項として事業体制の改革を推進し、ユーザー・施設オペレーターの皆様に求められる安定した品質やメンテナンス性を具備した付加価値の高い機器開発体制を構築し、業績を拡大基調に復帰させていきます。販売機種としましては、安定的にメダルゲーム機を発売するとともに、当社の過去の業務用機器における看板ブランドである『ストリートファイター』の最新作、『ストリートファイターⅣ』を中心に、家庭用ゲーム機とも連動したビデオゲーム機のラインナップを充実させていきます。

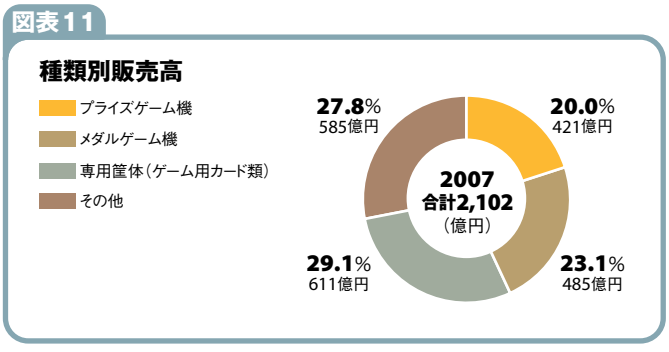
以上の施策によって、次期の業績は売上高83億円、営業利益16億円を見込んでいます。

図表10



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」
(3月31日に終了した各事業年度)

図表11



*出典:「アミューズメント産業界の実態調査報告書」
(3月31日に終了した各事業年度)

映画『バイオハザード：Degeneration』

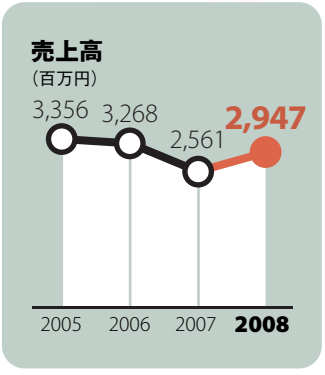
コミック『逆転裁判』

©2008 カプコン/バイオハザードCG製作委員会

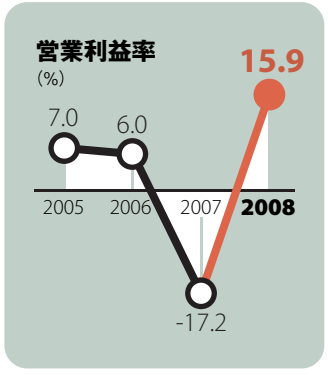
©カプコン/黒田研二/前川かずお

その他事業

ゲームコンテンツを多メディアに展開する「ワンコンテンツ・マルチユース戦略」に基づき、多彩な版権ビジネスを推進しています。ゲームの攻略本・設定集などの出版事業、音楽CD・キャラクターグッズなどを展開するライセンス事業に加えて、映画化・アニメ化にも注力しています。



(3月31日に終了した各事業年度)



(3月31日に終了した各事業年度)

当期の概況

映画『バイオハザードⅢ』がシリーズ最高のヒット。出版事業の在庫適正化によって収益性を改善。

当事業における当社の強みは、当社保有の豊富な知的財産(コンテンツ)を多面的に活用することによって、コンシューマ用ゲームソフト事業との高い相乗効果を得られる点にあります。

当期におきましては、当社の主力ブランド『バイオハザード』シリーズの映画最新作『バイオハザードⅢ』が全世界で公開され、シリーズ最高の興行収入1億4,000万ドル以上を記録しました。ゲーム攻略本や小説・コミックの出版を手がける出版事業では、在庫の適正化を進め、収益率を向上させました。ライセンス事業では、自社キャラクターのライセンス許諾でロイヤリティ収入を確保しています。

以上の結果、売上高は29億47百万円(前期比15.1%増)、営業利益は4億68百万円となり、黒字回復いたしました。

次期の展望

映画などの映像商品そのものの利益と映画のプロモーション効果による家庭用ゲームへの波及効果を狙う。

次期の展開につきましては、引き続きワンコンテンツ・マルチユース戦略(P15参照)に基づき、自社コンテンツのブランド強化と収益の最大化を進めてまいります。特に、映像分野に注力しており、ハリウッド映画『ストリートファイター』は2009年2月の公開予定です。またフル3Dアニメーション『バイオハザード：Degeneration』やハリウッド映画『鬼武者』も製作を進行しています。ライセンスアウトを基本にし、メディア展開がもたらす高い露出効果でブランド価値を向上させ、ゲームソフトの販売拡大につなげる理想的なサイクルを形成します。

以上の施策によって、次期の業績は、売上高27億円、営業利益6億円を見込んでいます。

社会貢献活動

次代を担う子どもたちへの教育支援活動で ゲームに対する社会的理解を促す。

当社は、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」となることを、経営の基本理念としています。

ゲームソフトは比較的新しい文化であるため、十分な学術的研究を経ていないことから、一般社会ではその文化的側面があまり認識されず、一方では暴力表現などによる悪影響論のみが根強く喧伝されています。しかしながら、ゲームクリエーターという職種は、「将来なりたい職業」として子供たちに高い人気を誇っているのも事実です。近年では、ニンテンドーDSやWiiの成功で、何らかの形でゲームを遊んだことのある中高年層や女性層が増えたことによって、ようやく極端なゲームバッシングの風潮も薄れ、ゲームへの理解が進んでまいりました。

当社はゲームソフトを制作するメーカーとして、ゲームに対する社会的理解を促すために、学生の教育支援や社会教育を通じ、ゲームとの適切な付き合い方に関する啓蒙活動に取り組んでいます。その一環として、文部科学省の新指導要領「総合的な学習」の意義に賛同し、学生の会社訪問を積極的に受け入れています。これまでに小中学校を中心に82校、398人（2008年3月末現在）が当社を訪問しました。

さらに、当期からは本活動を発展させ、一層積極的に教育界からの教育連携の要請に応えるべく、2007年6月に、埼玉県内の中学校で、東京証券取引所および日本証券業協会と共同で生徒の「調べ学習」をサポートする出前授業を開催するなど、教育支援活動における新しいプログラムを開始しました。ゲーム開発という仕事の意義、ゲームができるまでの過程を解説し、その社会的な位置づけを理解していただくことで、学生の進路指針の一助となることを目指しています。

職業学習の様子

出前授業の風景

教育用図書として総合学習にも活用される 学習漫画を発刊し、ゲームへの関心と理解を深める。

当社は2007年5月、株式会社学習研究社（学研）と共同で、学習漫画『テレビゲームのひみつ』を発行しました。本書は、会社訪問時に当社が説明しているゲーム業界やゲームの開発過程、ゲームとの適切な付き合い方、クリエーターになるために必要な勉強方法などをふんだんに盛り込んでおり、総合学習にも使用される教育用図書として、社団法人日本PTA全国協議会から推薦を受けています。さらには保護者の方に向けても、子供がゲームと適切に付き合うためのポイントを解説したり、昨今のゲーム脳に関する議論を紹介したりと、ゲームが家庭に普及した現在の状況に配慮した内容となっています。加えて本書では、ゲームのレーティング制度についても詳しく説明し、親子でその趣旨を理解し、また適切に活用していただけるよう注力しています。当社は、本書の内容をより多くの人に知ってもらうために、全国24,000校の小学校および2,700ヵ所の公立図書館に無償で提供いたしました。

当社にとって子供たちは主要なユーザーであり、また次代の産業の担い手でもあります。我々は子供たちへの教育支援活動を通じて、広くゲームへの理解を深め、文化としての成熟度を高めるべく取り組んでまいります。

『テレビゲームのひみつ』

レーティングマーク

コーポレート・ガバナンス

迅速な意志決定を可能にし、経営の透明性・信頼性を高める体制。

当社は監査役制度を採用し、2名の社外監査役を含む4名で監査役会を構成しています。監査役会では監査方針の策定等を行い、監査結果について協議するとともに、監査指摘事項を代表取締役に提出し、会計監査人との意見交換・情報交換を適宜行っています。また、執行役員制を導入し、経営方針を決定する取締役会と業務執行を担う執行役員を明確に分離することで、迅速な意思決定と機動的な業務執行を図っています。

取締役会は、9名の取締役で構成し、毎月1回、定時取締役会を開催するほか、必要に応じて臨時取締役会を開催しています。9名の取締役のうち3名を社外取締役としており、これら社外取締役からの意見、アドバイス、チェックなどによって、取締役会の透明性・信頼性を向上させ、かつ活性化させながら、経営監視機能の強化を図っています。さらに、社外取締役を委員長とする報酬委員会を設置し、取締役の報酬決定に関する公平性・妥当性を確保しています。

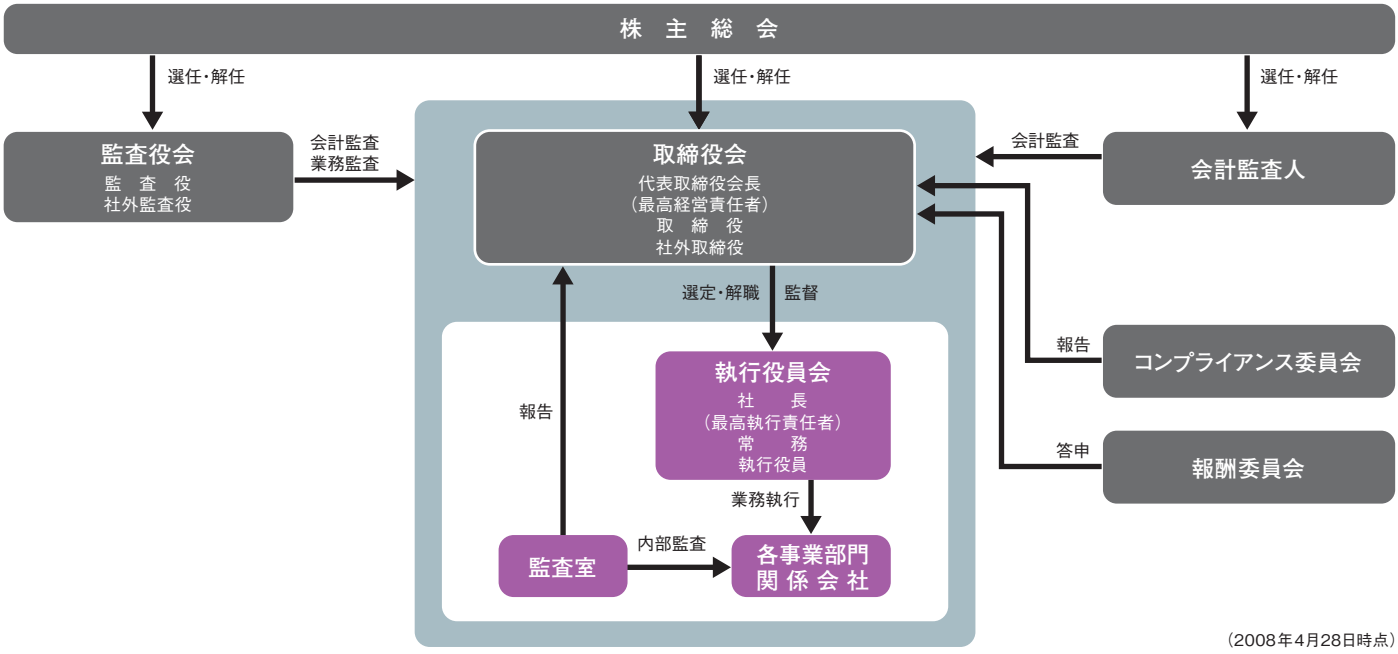
なお、当社では内部監査機関として、業務執行部門から独立した会長直轄の監査室を設置しています。監査室は、業務の遵法性や効率性を担保・検証するため、監査役とも連携しながら、全部門を対象に内部監査を行うとともに、監査結果に基づき被監査部門に対して改善事項の勧告を行うなど、各事業部門において内部統制が有効に機能するよう努めています。

コンプライアンス

「株式会社カプコンの行動規準」を制定し、全役員・社員へのコンプライアンスの浸透を図る。

当社では、企業を取り巻く様々なリスクに対応するため、社外取締役の1人である弁護士を委員長とするコンプライアンス委員会を3ヵ月に1回開催しています。また、各部署の管理の実施状況を3ヵ月ごとに調査する「コンプライアンス定期チェック」の結果を、コンプライアンス委員会を通じて取締役会に報告するとともに、必要に応じて関係者に対して注意喚起・勧告・助言などを行っています。さらに、内部統制システムの充実に向けて「株式会社カプコンの行動規準」を制定し、企業倫理を社内に浸透させることによって、違法行為・不正の未然防止と適法性の確保に努めています。なお「個人情報の保護に関する法律」（個人情報保護法）に対しては、「個人情報保護プログラム」を作成するとともに「情報セキュリティ基本方針」や「個人情報保護規程」を制定するなど、必要な対策を講じています。また、プライバシーポリシーを社内外に公表し、周知徹底を図るとともに、個人情報保護のためのシステムが有効に機能するよう啓発活動や社内の意識改革に努めています。

コンプライアンスは、コーポレート・ガバナンスの根幹であるとともに、企業の社会的責任（CSR）を果たしていくうえでの基礎でもあります。したがって今後も、これを全役員・社員に浸透させ、定着させることに努めてまいります。



（2008年4月28日時点）

内部統制

内部統制システム体制の整備によって業務の適正化、効率化を推進。

当社は、取締役の善管注意義務のひとつとして、グループ会社全体の業務を適正かつ効率的に行うため、会社法および会社法施行規則に基づく内部統制システム体制の整備を以下のとおり進めています。

1. 取締役の職務の執行が法令等に適合するための体制の整備。

社外取締役（3名）のアドバイスや勧告などにより、取締役会の監督機能を高め、一層の活性化を図るとともに、コンプライアンス委員会の定期的なチェック等を通じて、違法行為の未然防止や適法性の確保に努め、経営監視機能の強化により企業価値を高めています。

2. また、業務の適正を確保するための体制として以下の項目の整備を進めています。

(1)情報の保存および管理体制の整備

取締役会議事録など取締役の職務遂行に係る文書や情報の管理については、「文書管理規程」等によって保存および管理を行っています。

(2)リスク管理体制の整備

危機の未然防止や不測の事態が発生した場合において適正な対応を図るため、「危機管理規程」などにより組織横断的なリスク管理体制の整備を進めています。

(3)効率的な業務執行

当社は、執行役員制を導入しており、経営方針を決定する取締役会と業務執行を行う執行役員を明確に分離することにより、円滑かつ機動的な事業展開を図り、経営効率を高めています。

(4)法令遵守体制の整備

法令遵守するための行動規範となる「株式会社カプコンの行動規準」を制定するとともに、社内教育やモニタリングなどにより法令違反の未然防止に努めています。

(5)グループ会社全体の管理体制

毎月1回開催の子会社取締役会や「子会社管理規程」などに基づく、親子会社間の緊密な意思疎通や連携により、グループ全体のコンプライアンス体制の整備を推し進め、コーポレート・ガバナンスが機能するよう業務の適正化を図っています。

(6)業務監査体制の整備

監査役は監査方針に基づき取締役の職務執行の監査を行い、必要に応じて監査指摘事項の提出や是正勧告、助言を行うなど、内部統制が有効に機能するよう努めています。このため、監査役の職務が円滑かつ適正に遂行できるように事実上1名の専従スタッフが補助業務の任に当たっているほか、当該使用人の異動については、監査役の同意を得ています。

IRの基本方針

1. ディスクロージャーの基本方針

当社では、株主や投資家の皆様に適時適切な情報開示および説明責任を十分果たすことは上場企業の責務であり、コーポレート・ガバナンスの観点からも不可欠と考えています。

したがいまして、当社は、(1)責任あるIR体制の確立、(2)充実した情報開示の徹底、(3)適時開示体制の確立を基本姿勢にIR活動を推進することで、透明性の高い経営を行ってまいります。

2. ディスクロージャーの基準

当社では、金融商品取引法および東京証券取引所の定める「上場有価証券の発行者の会社情報の適時開示等に関する規則」（以下、適時開示規則）等に則り、適時適切なディスクロージャーを行うようにしています。

また、適時開示規則等に該当しない情報につきましても、投資家の皆様のご要望に応えるべく、可能な限り積極的に開示する方針です。

さらに、ホームページでの情報開示などによって、情報公開の即時性、公平性を目指すとともに、株主の皆様には事業報告書を通じて営業成績や事業の概況などをお知らせいたします。

3. 沈黙期間

当社は、四半期決算発表前に決算に関する情報が漏れるのを防ぐため、決算発表日から起算して1ヵ月前までの期間を沈黙期間としています。当該期間は、業績に関する問い合わせへの対応を差し控えています。ただし、当該沈黙期間中に業績予想を大きく乖離する見込みが出てきた場合には、適時開示規則等に沿って、適時適切に情報開示をしてまいります。

4. 当社IR活動の外部評価

適時適切な情報公開を積極的に推進してきたこれまでの活動が認められ、当社IR活動および各種IRツールを対象として、外部評価機関より様々な表彰を受けています。2006年度には、「日経アニュアルリポートアウォード2006」に入賞するとともに、IRホームページに関しては「2007年度全上場企業ホームページ充実度ランキング 総合ランキング第6位」や「2007年インターネットIR・ベスト企業賞」などを受賞しています。

当社は今後も説明責任の重要性を自覚し、投資家の皆様の信頼を得るべく不断の努力を重ね、適時開示体制を実現してまいります。

5. IR活動の体制

代表取締役会長および担当取締役を中心に、7名の専従スタッフが国内外の株主や投資家の皆様へ積極的なIR活動を行っています。

決算等のIR情報に関するご質問は下記までお問い合わせください。

広報・IR室
TEL：06-6920-3623
E-mail：ir@capcom.co.jp
※受付時間：
9:00～12:00
13:00～17:30（土日祝除く）

IR担当取締役およびIRスタッフ

役員紹介

取締役

代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)

辻本 憲三

1983年6月　株式会社カプコン代表取締役
1985年7月　当社代表取締役社長
2001年4月　当社最高経営責任者(CEO)(現任)
2007年7月　当社代表取締役会長(現任)

取締役

初野 純孝

1989年12月　当社入社
1993年4月　当社アミューズメント施設事業部長
1999年6月　当社執行役員OP事業部長
2004年7月　当社常務執行役員
2005年4月　当社国内事業管掌
2005年6月　当社取締役
2006年4月　当社取締役、
OP事業・AM事業兼P&S事業管掌(現任)

取締役常務執行役員
最高財務責任者(CFO)

阿部 和彦

1987年4月　株式会社三菱銀行
(現 株式会社三菱東京UFJ銀行)入行
1994年7月　同行ニューヨーク支店長代理
2000年11月　株式会社光通信執行役員
2002年1月　インテュイット株式会社(現 弥生株式会社)執行役員
2003年3月　当社入社
2003年7月　当社経営企画部長
2004年4月　当社執行役員経営企画部長
2006年4月　当社常務執行役員(現任)
2006年6月　当社取締役、最高財務責任者(CFO)(現任)
2007年7月　グループ管理管掌(現任)

代表取締役社長
最高執行責任者(COO)

辻本 春弘

1987年4月　当社入社
1997年6月　当社取締役
1999年2月　当社常務取締役
2001年4月　当社専務取締役
2004年7月　当社取締役、専務執行役員
2006年4月　当社取締役、副社長執行役員
2007年6月　当社代表取締役
2007年7月　当社代表取締役社長、
最高執行責任者(COO)
コンシューマエンターテインメント事業・
開発・開発管理兼オンライン事業管掌(現任)

取締役

飛澤　宏

1997年8月　当社入社
1998年4月　当社経営企画部長
1999年6月　当社執行役員CS国内販売事業部長
2001年4月　当社常務執行役員
2004年1月　CAPCOM U.S.A.,INC.兼
CE EUROPE LTD.プレジデント
2005年6月　当社取締役(現任)
2007年7月　海外事業管掌(現任)

取締役

小田 民雄

1969年4月　株式会社三和銀行
(現 株式会社三菱東京UFJ銀行)入行
1997年6月　同行中之島支店長
2001年5月　当社顧問
2001年6月　当社取締役
2003年6月　当社常務取締役
2004年7月　当社取締役、専務執行役員、最高財務責任者(CFO)
2006年3月　当社取締役(現任)
2006年6月　当社特命業務管掌
2007年7月　コーポレート経営管掌(現任)

社外取締役

取締役
堀　紘一

1989年6月　株式会社ボストンコンサルティング
　　グループ代表取締役社長
2000年6月　株式会社ドリームインキュベータ
　　代表取締役社長
2001年6月　当社取締役（現任）
2006年6月　株式会社ドリームインキュベータ
　　代表取締役会長（現任）

迅速な問題解決を促し、改善の結果を求めていきます。

長年、国内外で企業コンサルティングに携わってきた私は、カプコン経営陣に対して客観的見地からの指導・助言を行うとともに、取締役会でも忌憚なく意見を述べることで、経営監視機能の遂行と取締役会の活性化を心がけています。

当期においては、国内においてはゲームタイトルが大ヒットとなり、中長期的な安定成長に寄与する萌芽が表れ、海外市場においても安定的にミリオンタイトルを供給する体制が出来上がりつつあります。しかし一方で、当社が掲げる中期目標の達成を目指すにあたり、アミューズメント施設市場の落ち込みや業務用機器販売事業での発火事故の発生など、緊急に対処すべき問題も散見されます。こうした諸種の問題の対処方法を監視し、結果を求めていきます。加えて、増大する開発投資や販管費も、妥当であるのかどうか厳しくチェックを行います。今後も社内外の事業環境を俯瞰しながら経営陣に多角的に提言してまいります。

取締役
保田　博

1957年4月　大蔵省入省
1973年11月　大蔵大臣秘書官
1977年1月　内閣総理大臣秘書官
1988年6月　大蔵省大臣官房長
1990年6月　大蔵省主計局長
1991年6月　大蔵事務次官
1994年5月　日本輸出入銀行総裁
1999年10月　国際協力銀行総裁
2001年9月　関西電力株式会社顧問（現任）
2002年1月　読売国際経済懇話会理事長（現任）
2002年7月　日本投資者保護基金理事長
2004年6月　株式会社資生堂監査役（非常勤）
2004年8月　財団法人資本市場振興財団理事長（現任）
2007年6月　当社取締役（現任）

外部の視点から提言し、公正な経営を追求していきます。

昨年から全面適用された会社法では、コーポレート・ガバナンスに関する情報開示が明記され、その要件として社外取締役に関する記載が指定されています。独立性が確保された社外取締役は、その重要性が増しているように思われます。不正を未然に防ぎ、適正な経営が行われるためには、内部統制システムを有効に機能させることが不可欠です。

当社は昨年の7月から、経営と執行の役割を一層明確にした新体制でスタートしており、経営における意思決定の迅速化と業務執行に対する監督機能の強化を図っています。社外取締役である私は、株主や顧客など外部のステークホルダーに近い視点に立って、社内では気づきにくい問題点や是正すべき事項など、経営全般に対してさまざまな角度から提言や助言を行い、公正な経営が行われるよう取締役会の活性化や業務執行の監督に努めてまいります。

取締役
松尾　眞

1975年4月　弁護士登録（第一東京弁護士会）
　　尾崎・桃尾法律事務所
1978年8月　アメリカ合衆国ニューヨーク州
　　ワイル・ゴッチェル・アンド・マンジェス法律事務所
1979年3月　弁護士登録（アメリカ合衆国ニューヨーク州）
1989年4月　桃尾・松尾・難波法律事務所設立、
　　同パートナー弁護士（現任）
1997年4月　日本大学法学部非常勤講師「国際取引法」担当
1999年6月　日本ビクター株式会社監査役（現任）
2003年6月　山之内製薬株式会社監査役
2004年6月　同社取締役
2005年4月　アステラス製薬株式会社取締役（現任）
　　一橋大学法科大学院非常勤講師
　　「ワールド・ビジネス・ロー」担当（現任）
2007年6月　当社取締役（現任）

法令遵守とリスク管理機能の向上に弁護士の知見を活かします。

近年、わが国は合併やM&Aなどの合従連衡が進み、当業界も現在は一段落した感があるものの、数年前に再編の波が押し寄せました。特に、昨年から三角合併が解禁されるなど、本格的な大買収時代の到来によって日本の企業は買収防衛策の導入を加速しており、最近は食品会社などを巡る企業買収の攻防戦が、マスコミでも大きく取り上げられました。

当社もまた事前警告型の防衛策を本年導入いたしましたが、最も重要な防衛策は役員・従業員の努力により、企業価値を向上すること、換言すれば好業績を挙げ、株価を高めること等で株主様のご期待に応えることだと思います。この企業価値の向上には、当社がCSR経営を立派に実行することも不可欠です。

私は弁護士としてこれまで培った経験や知識を活かして、客観的かつ公正な意見陳述によって法令や倫理の遵守機能を高めるなど業務執行に対する監督機能の強化に努めるとともに、不測の事態が発生した場合でも円滑かつ適正に対応できるよう、コンプライアンス体制やリスクマネジメントの拡充を推進してまいります。

注）取締役 堀 紘一、保田 博および松尾 眞の各氏は、社外取締役です。

監査役

内部統制の監視を強化し、業務の適正を確保します。

我々監査役は、2名の社外監査役を含む4名で監査を行っています。

日常の監査業務は、監査役会が定めた監査の方針、職務の分担などに従い遂行しています。このために取締役、監査室、その他の使用人等と意思疎通を図り、情報収集および監査の環境の整備に努めています。また取締役会その他重要な会議に出席し、取締役等からその職務の執行状況について報告を受け、必要に応じて説明を求め、重要な決裁書類等を閲覧し、業務および財産の状況を調査しています。

加えて昨年度から、取締役の職務の執行が法令定礎に適合することを確保するための体制や、会社の業務の適正を確保するための内部統制システムを監視、検証しています。また、子会社の取締役等との意思疎通と情報交換に努め、必要に応じて子会社から事業の報告を受けています。

監査役(常勤)
山口 省二

1962年4月　国税庁入庁
1990年6月　名古屋国税不服審判所長
1992年8月　住友信託銀行株式会社 業務推進部審議役
2001年6月　当社監査役(常勤)(現任)

監査役(常勤)
平尾 一氏

1975年4月　日立造船株式会社入社
1987年4月　同社主事
1988年6月　当社入社
1997年4月　当社海外業務部長
1999年7月　当社執行役員海外事業部長
2002年10月　当社総務部長
2004年6月　当社監査役(常勤)(現任)

監査役
家近 正直

1962年4月　弁護士(現任)
1981年4月　大阪弁護士会副会長
日本弁護士連合会理事
1988年3月　法務省法制審議会 商法部会委員
2002年6月　当社取締役
2004年6月　甲南大学法科大学院 教授(現任)
2008年6月　当社監査役(現任)

監査役
滝藤 浩二

1967年4月　警察庁入庁
1970年8月　山口県警察本部警備部外事課長
1978年7月　警視庁公安部公安第一課長
1986年4月　警察庁警備局公安第二課警護室長
1986年8月　警察大学校警備教養部長
1990年9月　岡山県警察本部長
1992年9月　警察庁長官官房審議官
1994年4月　兵庫県警察本部長
1996年8月　警視庁副総監
2004年7月　財団法人競馬保安協会理事長
2008年5月　三菱自動車工業株式会社顧問(現任)
2008年6月　当社監査役(現任)

注) 監査役 山口省二、滝藤浩二の各氏は、社外監査役です。

執行役員

常務執行役員
人事統括
兼開発管理統括
山下 佳文

常務執行役員
開発統括本部長
兼オンライン事業統括
稲船 敬二

常務執行役員
コンシューマエンターテインメント
事業統括本部長
兼CS事業統括
一井 克彦

常務執行役員
IT統括
野呂 良材

執行役員
秘書統括
兼内部統制統括
山田 節雄

執行役員
P&S事業統括
江川 陽一

執行役員
AM開発統括
泉　治

執行役員
OP事業統括
今泉 元秀

執行役員
キャラクター・コンテンツ
事業統括
徳丸 敏弘

執行役員
CS開発統括
松嶋 延幸

執行役員
財務・経理・総合管理・
関係会社管理統括
谷川 一雄

執行役員
総務統括
兼法務・知財管理統括
横田 耕二

執行役員
AM事業統括
森　茂樹

財務セクション

39 連結財務指標11年間サマリー

41 財務の状況

44 リスク情報

47 連結賃借対照表

49 連結損益計算書

50 連結株主資本等変動計算書

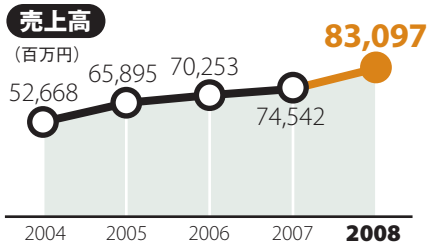
51 連結キャッシュ・フロー計算書

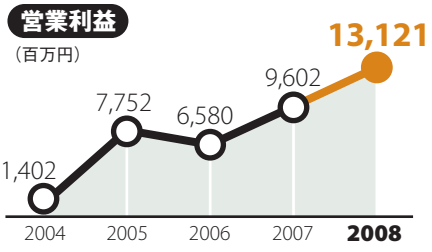
52 連結財務諸表注記

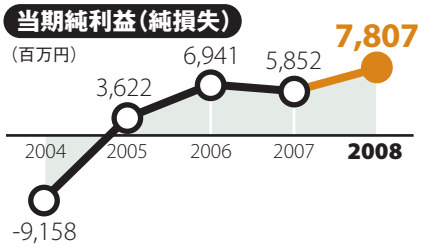
71 和文アニュアルレポートの作成と監査上の位置づけについて

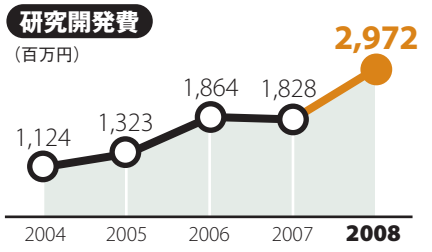
連結財務指標11年間サマリー

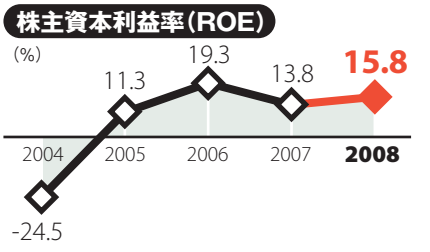
	1998	1999	2000	2001	2002
	単位:百万円				
売上高	¥ 58,201	¥ 38,366	¥ 51,574	¥ 49,082	¥ 62,742
営業利益	10,423	3,611	9,061	7,155	9,727
税金等調整前当期純利益(純損失)	(3,639)	2,085	8,712	7,126	7,420
当期純利益(純損失)	(4,759)	1,507	9,700	6,007	4,912
	単位:円				
1株当たり当期純利益(純損失)	(135.24)	43.00	273.01	109.90	84.21
1株当たり配当額	20.00	20.00	20.00	20.00	20.00
1株当たり純資産額	841.35	862.96	1,372.16	1,081.62	1,168.51
	単位:百万円				
総資産額	100,833	98,127	107,776	113,493	128,512
純資産額	29,611	30,123	51,320	62,965	68,233
減価償却費	3,243	2,817	2,623	2,411	2,172
資本的支出	2,556	2,861	2,695	2,938	4,181
研究開発費	2,948	1,413	1,390	1,461	1,067
営業利益率(%)	17.9	9.4	17.6	14.6	15.5
株主資本利益率(ROE)(%)	(14.4)	5.0	23.8	10.5	7.5
総資産利益率(ROA)(%)	(4.3)	1.5	9.4	5.4	4.1
自己資本比率(%)	29.4	30.7	47.6	55.5	53.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	—	—	25.9	8.7	14.2
負債比率(%)	240.1	225.7	110.1	80.2	88.3
株価収益率(倍)	—	29.3	17.2	32.8	41.2

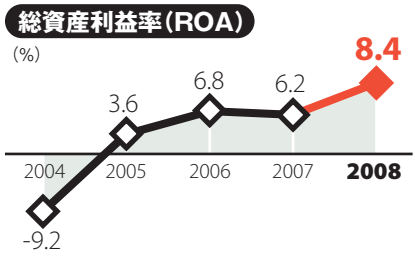








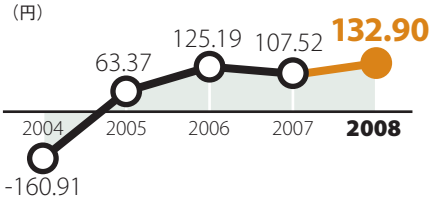




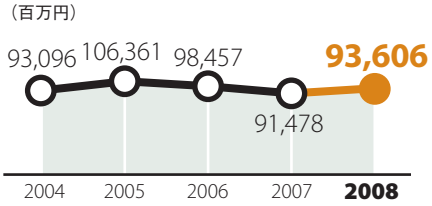
株式会社カプコンおよび連結子会社 3月31日に終了した各事業年度

2003	2004	2005	2006	2007	2008	2008
単位：百万円						単位：千米ドル
¥ 62,036	¥ 52,668	¥ 65,895	¥ 70,253	¥ 74,542	¥ 83,097	$ 830,975
6,680	1,402	7,752	6,580	9,602	13,121	131,213
(30,049)	(6,900)	7,006	6,912	9,986	11,962	119,622
(19,598)	(9,158)	3,622	6,941	5,852	7,807	78,076
単位：円						単位：米ドル
(338.01)	(160.91)	63.37	125.19	107.52	132.90	1.33
20.00	20.00	20.00	20.00	30.00	30.00	0.30
753.47	559.66	589.99	716.91	799.35	881.13	8.81
単位：百万円						単位：千米ドル
106,648	93,096	106,361	98,457	91,478	93,606	936,067
42,888	31,854	32,491	39,464	45,144	53,660	536,600
2,202	2,081	2,101	1,936	2,774	3,393	33,936
2,289	4,678	1,665	1,600	4,495	4,503	45,032
1,151	1,124	1,323	1,864	1,828	2,972	29,724
10.8	2.7	11.7	9.4	12.9	15.8	15.8
(35.3)	(24.5)	11.3	19.3	13.8	15.8	15.8
(16.7)	(9.2)	3.6	6.8	6.2	8.4	8.4
40.2	34.2	30.5	40.1	49.3	57.3	57.3
14.6	20.3	30.0	82.6	237.3	103.7	103.7
148.8	192.4	227.9	149.4	102.8	74.4	74.4
—	—	16.5	9.7	15.7	25.6	25.6

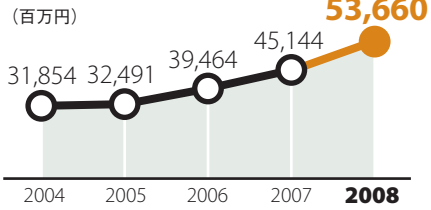
1株当たり当期純利益（純損失）



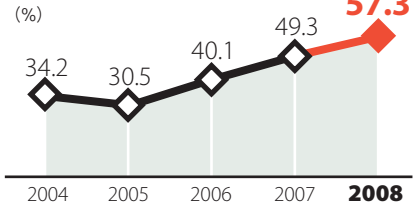
総資産額



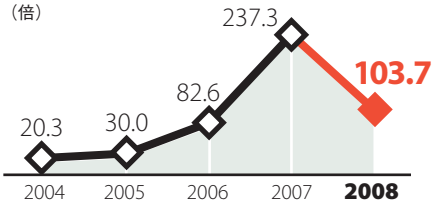
純資産額



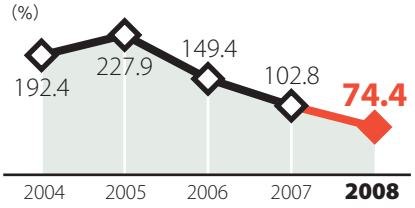
自己資本比率



インタレスト・カバレッジ・レシオ



負債比率



財務の状況

1. 業績

当連結会計年度の売上高は、830億97百万円（前期比11.5%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益131億21百万円（前期比36.6%増）、経常利益122億67百万円（前期比15.7%増）、当期純利益78億7百万円（前期比33.4%増）といずれも増益になりました。

2. 事業の種類別セグメントの業績

事業の種類別セグメントの業績は、次のとおりです。

(1)コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、Wii向けの「バイオハザード4 Wii edition」および「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」が海外を中心にブランド力を発揮し、予想を上回る売行きを示したことにより、出荷本数はいずれも100万本を突破いたしました。

また、「デビル メイ クライ4」（Xbox 360、プレイステーション3用）も欧米において発売初日から好調なスタートを切るなど、圧倒的な人気を獲得したことにより快進撃が続き、近年では記録的なメガヒットとなる200万本を超過いたしました。

加えて、期末に発売した「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）も好調な出足により100万本に辛が届く出荷を示すなど、有力ソフトが立て続けに大ヒットを放ちました。

さらに、当社独自の法廷ゲーム「逆転裁判4」（ニンテンドー DS用）もシリーズ最高の50万本を超える出荷となったほか、前期に大好評を博した「モンスターハンターポータブル 2nd」（プレイステーション・ポータブル用）も続伸し、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は516億79百万円（前期比18.0%増）、営業利益116億9百万円（前期比44.1%増）となり、業績向上に貢献いたしました。

(2)アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては、顧客ニーズに対応した多様な機種の設置や各種のイベント、サービスデーの実施に加え、清潔で明るく楽しい店舗運営によりリピーターの確保や家族連れ、女性客の取り込みなど集客展開に努めてまいりました。しかしながら、家庭用ゲーム機普及の影響や子供向けカードゲームの人気低下、競合店との競争激化に加え、ガソリン高に伴う郊外ショッピングセンター内設置店における来店者数の減少など、市場環境の悪化により精彩を欠き、軟調に推移いたしました。

なお、新規出店といたしましては、埼玉県に「プラサカプコン入間店」、「プラサカプコンエルミこうのす店」および「プラサカプコン羽生店」の3店舗をオープンしたほか、宮城県に「プラサカプコンロックシティ佐沼店」および「プラサカプコン仙台泉店」を出店するとともに、「プラサカプコンちはら台店」（千葉県）、「プラサカプコン甲府店」（山梨県）、「プラサカプコンりんくう店」（大阪府）、「プラサカプコン足利店」（栃木県）の計9店舗を開店いたしました。

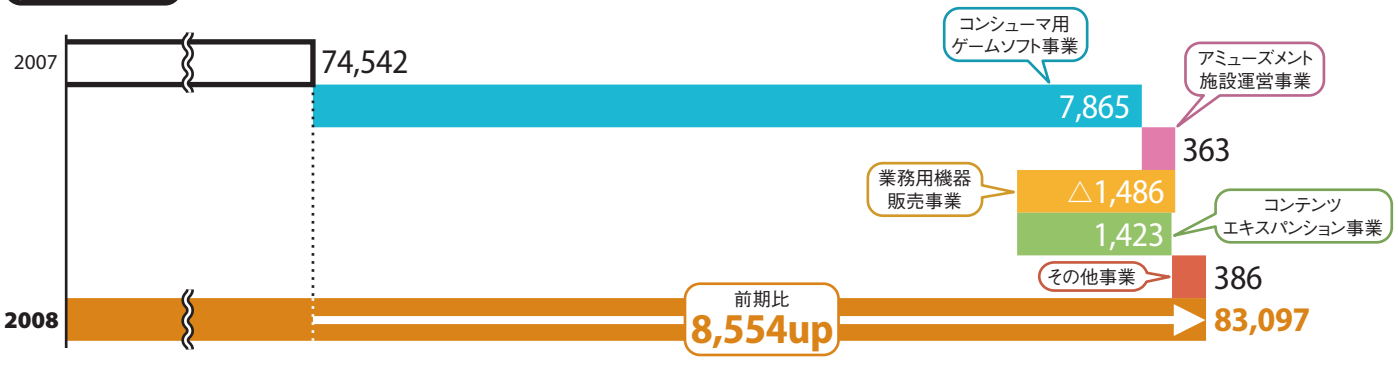
これにより、当期末の施設数は42店舗となっております。

この結果、売上高は出店効果により134億6百万円（前期比2.8%増）となりましたが、営業利益は新規出店費用の増大などにより収益を圧迫し7億53百万円（前期比62.5%減）となりました。

(3)業務用機器販売事業

当事業におきましては、施設オペレーターの購買力の低下や需要低迷などにより、市場規模が縮小スパイラルに陥る状況下、業務用カードゲーム機「ワンタメ ミュージックチャンネル」のカード販売等のリピート商材主体の

売上高 分析図（百万円）



販売となりましたことに加え、「ドンキーコングバナナキングダム」の不具合なども重なって、第3四半期までは苦戦を余儀なくされました。このような環境のもと、期末において有力ビデオゲーム機の投入により反転攻勢をかけましたが、それまでの落ち込みが響き、総じて低水準で推移いたしました。

この結果、売上高は65億74百万円（前期比18.4%減）、営業利益11億82百万円（前期比13.7%減）となりました。

(4)コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム配信事業において、家庭用ゲームソフトとの相乗展開を推し進めた結果、「逆転裁判」が収益拡大のリード役を果すなど、好調に推移いたしました。また、パチスロ機向け液晶表示基板は「デビル メイ クライ3」の投入などにより、おおむね横ばい状態となりました。

この結果、売上高は85億25百万円（前期比20.0%増）となり、営業利益は、携帯電話向けゲーム配信事業の寄与により利益を押し上げ26億33百万円（前期比62.1%増）となりました。

(5)その他事業

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は29億47百万円（前期比15.1%増）、営業利益4億68百万円（前期は4億39百万円の営業損失）となりました。

3. 所在地別セグメントの業績

所在地別セグメントの業績は、次のとおりです。

(1)日本

コンシューマ用ゲームソフト事業は、「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）が好調な販売を示したことに加え、「逆転裁判4」（ニンテンドー DS用）がシリーズ最高の50万本を超える出荷となったほか、Wii向けの「バイオハザード4 Wii edition」および「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」も計画を上回るとともに、「デビル メイ クライ4」（Xbox360、プレイステーション3用）が健闘いたしました。また、前期大ヒットを放った「モンスターハンターポータブル 2nd」（プレイステーション・ポータブル用）もリピートオーダーにより好伸するなど、業績向上の先導役を果しました。

アミューズメント施設運営事業は、市況軟化の影響を受け弱含みに展開するとともに、業務用機器販売事業も商材不足などにより盛り上がりを欠き、総じて低調裡に推移いたしました。

一方、コンテンツエキスパンション事業は携帯電話向けゲーム配信事業において「逆転裁判」が家庭用ゲームタイトルとのシナジー効果により、収益向上のけん引役を果すとともに、パチスロ機向け液晶表示基板の「デビル メイ クライ3」も底堅い売行きを示しました。

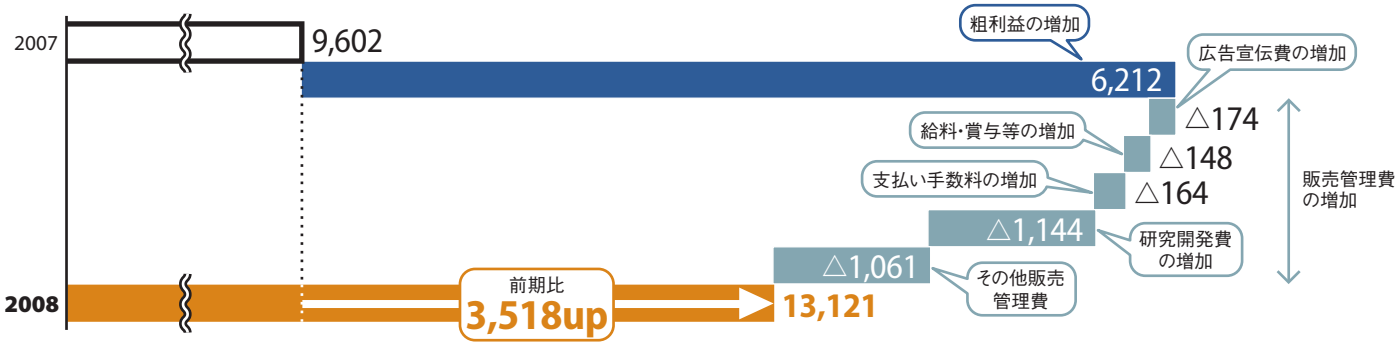
この結果、コンシューマ用ゲームソフト事業等の好調部門が業務用機器販売事業などの落ち込みを吸収し、売上高は626億60百万円（前期比10.5%増）、営業利益は124億7百万円（前期比23.3%増）となりました。

(2)北米

世界の主戦場である北米は、人気シリーズのWii向け「バイオハザード4 Wii edition」および「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」が安定したファン層により順調に販売本数を伸ばしました。加えて、的確なマーケティング活動により満を持して投入した「デビル メイ クライ4」（Xbox 360、プレイステーション3用）も現地ユーザーの圧倒的な支持により大ヒットを放つなど、いずれも海外で強いブランド力を発揮したことにより計画を上回り、堅調に推移いたしました。

その結果、売上高は162億4百万円（前期比2.8%増）、営業利益は23億26百万円（前期比61.2%増）となりました。

営業利益 分析図（百万円）



(3)欧州

北米と同じくWii向け「バイオハザード4 Wii edition」および「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」が着実に販売を伸ばすとともに、「デビルメイ クライ4」(Xbox 360、プレイステーション3用)も健闘するなど、欧州ユーザーの嗜好に適合した商品展開が奏効したことにより好調に推移し、計画を上振れいたしました。

この結果、売上高は97億82百万円(前期比20.9%増)、営業利益は販売費および一般管理費の圧縮などにより18億19百万円(前期比79.1%増)となりました。

(4)その他の地域

主な販売地域はアジアですが、同地域は香港、台湾など一部を除いて海賊版市場が形成されているため、違法コピーが多くパッケージソフトの販売は限られており、オンラインゲームが大半を占めております。

このような状況下、前期に発売した「モンスターハンターポータブル 2nd」(プレイステーション・ポータブル用)が続伸するとともに、期末に投入した「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)が販売拡大のけん引役を果したことにより、堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は10億78百万円(前期比16.2%増)、営業利益1億42百万円(前期比14.6%増)となりました。

4. 資産、負債および純資産の状況

(1)資産

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ21億28百万円増加し936億6百万円となりました。これは主に売り上げの増加に伴う受取手形および売掛金の増加27億65百万円ならびにゲームソフト仕掛品の増加28億26百万円によるものです。

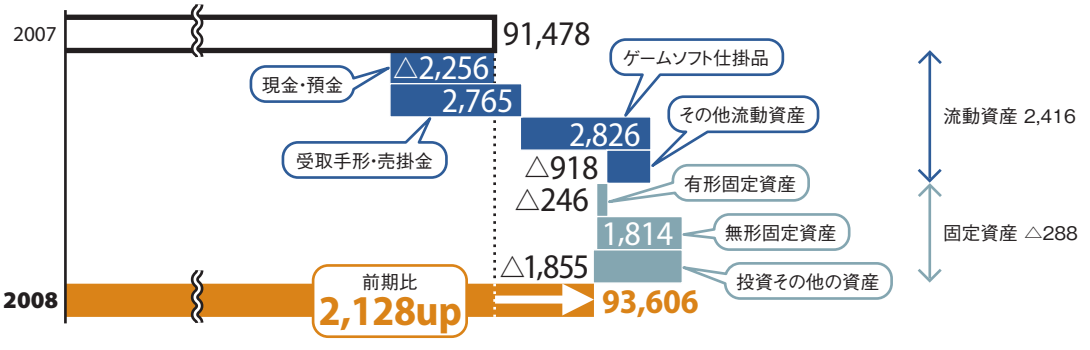
(2)負債

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ63億87百万円減少し399億46百万円となりました。これは主にユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使54億15百万円によるものです。

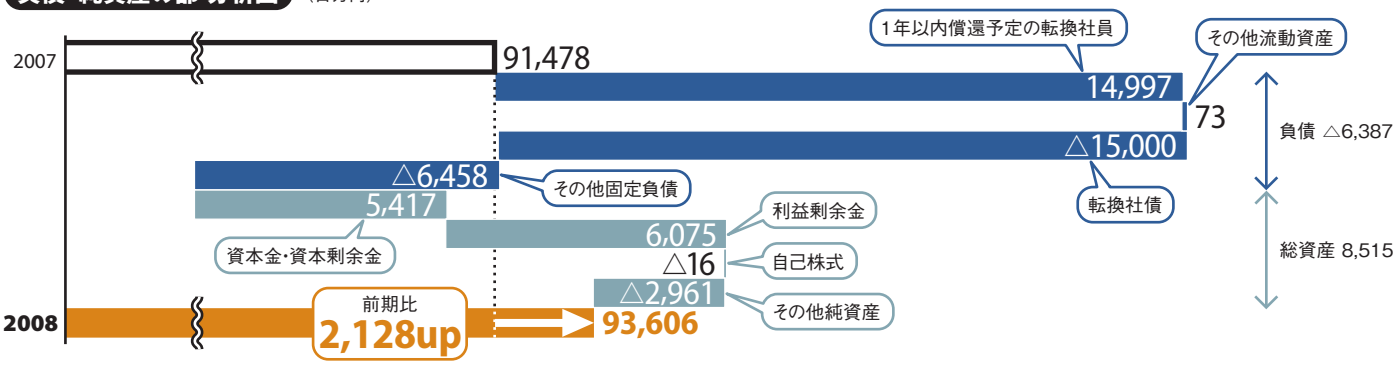
(3)純資産

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ85億15百万円増加し536億60百万円となりました。これは主に当期純利益の計上78億

資産の部 分析図 (百万円)



負債・純資産の部 分析図 (百万円)



7百万円、ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使等による資本金および資本剰余金の増加54億18百万円によるものです。

5. キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金および現金同等物（以下「資金」という）は327億63百万円となり、前連結会計年度末より22億56百万円減少いたしました。各キャッシュ・フローの状況は次のとおりです。

(1) 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果増加した資金は、前連結会計年度に比べ86億10百万円少ない74億52百万円となりました。これは主に税金等調整前当期純利益119億62百万円を計上したこと、売上債権の増加による資金減少39億11百万円およびゲームソフト仕掛品の増加による資金減少29億62百万円によるものです。

(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果減少した資金は、前連結会計年度に比べ33億41百万円少ない33億74百万円となりました。これは主にアミューズメント施設機器の購入を中心とした有形固定資産の取得による支出31億19百万円および無形固定資産の取得による支出12億71百万円です。

(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果減少した資金は、前連結会計年度に比べ127億57百万円少ない24億48百万円となりました。これは主に長期借入金の返済7億円および配当金の支払17億32百万円によるものです。

キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2006年3月期	2007年3月期	**2008年3月期**
自己資本比率（%）	40.1	49.3	**57.3**
時価ベースの自己資本比率（%）	67.5	104.4	**221.2**
キャッシュ・フロー対有利子負債比率（%）	37.9	28.6	**46.8**
インタレスト・カバレッジ・レシオ（倍）	82.6	237.3	**103.7**

自己資本比率：自己資本/総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額/総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債/営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー/利払い

（注1）株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

（注2）有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち、利子を支払っているすべての負債を対象としております。

リスク情報

当社グループの経営成績、財務状況等に重要な影響を及ぼす可能性のあるリスクには、以下のようなものがあります。なお、将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において判断したものです。

1. コンシューマ用ゲームソフト事業に関するリスク

(1) 開発費の高騰化

近年、家庭用ゲーム機はコンピューターグラフィックス技術の取り込みなどにより、高機能化しており開発費が高騰する傾向にあります。したがいまして、販売計画未達等の一部のソフトにつきましては、開発資金を回収できない可能性があります。

(2) ゲームソフトの陳腐化について

ゲームの主なユーザーは子供や若者が多いうえ、携帯電話やインターネットなど顧客層が重なる業種との競争も激化しており、商品寿命は必ずしも長くはありません。このため、陳腐化が早く、商品在庫の増加や開発資金を回収できない可能性があります。

(3) 人気シリーズへの依存について

当社は多数のゲームソフトを投入しておりますが、一部のタイトルに人気が集中する傾向があります。シリーズ作品は売上の振幅が少なく、業績の安定化には寄与しますものの、これらの人気ソフトに不具合が生じたり市場環境の変化によっては、ユーザー離れが起きる恐れがあり、今後の事業戦略および当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(4) 暴力シーン等の描写について

当社の人気ゲームソフトの中には、一部暴力シーンやグロテスクな場面など、刺激的な描写が含まれているものがあります。このため、暴力事件などの少年犯罪が起きた場合往々にして、一部のマスコミなどからゲームとの関連性や影響を指摘され、誹謗中傷や行政機関に販売を規制される恐れがあります。この結果、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(5)季節要因による変動

ゲームの需給動向は年間を通じて大きく変動し、年末年始のクリスマスシーズンから正月にかけて最大の需要期を迎えます。したがって、第1四半期が相対的に盛り上がりを欠く傾向にあるなど、四半期ごとに業績が大幅に変動する可能性があります。

(6)家庭用ゲーム機の普及動向について

当社の家庭用ゲームソフトは、主に株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂株式会社および米国マイクロソフト社の各ゲーム機向けに供給しておりますが、これらの普及動向やゲーム機に不具合が生じた場合、事業戦略や当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(7)家庭用ゲーム機会社との許諾契約について

当社は、家庭用ゲームソフトを現行の各ゲーム機に供給するマルチプラットフォーム展開を行っております。このため、競合会社でもある株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂株式会社および米国のマイクロソフト社からゲームソフトの製造、販売に関する許諾を得ておりますが、契約の変更や新たな契約内容によっては、今後の開発戦略や当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(8)家庭用ゲーム機の更新について

家庭用ゲーム機は過去、4～6年のサイクルで新型機が出ておりますが、ハードの移行期において、ユーザーは新作ソフトを買い控える傾向があります。このため、端境期は販売の伸び悩みなどにより当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(9)中古ソフト市場の拡大等

現在中古ソフトは市場の3分の1前後を占めており、拡大傾向にあります。また、アジア市場における違法コピー商品の氾濫も深刻化しております。

このため、開発資金の回収も徐々に難しくなっており、同市場の動向によっては、当社グループの業績および財務状況にも悪影響を及ぼす可能性があります。

2. その他の事業に関するリスク

(1)アミューズメント施設運営事業

設置機種の人気の有無、娯楽の多様化、少子化問題、競争の激化や市場環境の変化などにより当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2)業務用機器販売事業

家庭用ゲーム機との垣根が低くなったことに加え、施設オペレーターの購買力の低下、事業環境の変化や成長の不確実性により当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(3)コンテンツエキスパンション事業

遊技機向け周辺機器は少数の取引先のみに販売しており、コンテンツエキスパンション事業に占める売上依存度も高い状況にあります。また、当該取引先は「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に基づき、財団法人保安電子通信技術協会の型式試験に合格した機種だけが販売を許可されますが、この動向によっては売上が大きく左右される場合があります。

この結果、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

3. 海外事業について

(1) 海外販売国における市場動向、競合会社の存在、政治、経済、法律、文化、宗教、習慣や為替その他の様々なカントリーリスクや人材の確保などにおいて、今後の事業戦略や当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2) 海外取引の拡大に伴い、税率、関税など監督当局による法令の解釈、規制などにより損失や費用負担が増大する恐れがあり、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(3)フィジビリティー・スタディーで予見できない不測の事態が発生した場合には、経費の増加や海外投資を回収できず当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

4. 財政状態および経営成績に関するリスク

(1) 当社の主要な事業である家庭用ゲームソフトは総じて商品寿命が短いため、陳腐化が早く、たな卸資産の増加を招く恐れがあり、これらの処分により当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2) 当業界は年間を通じて市場環境が変化する場合があるため、四半期ごとに業績が大きく変動する蓋然性があります。また、売上高の減少や経営戦略の変更などにより当初予定していたキャッシュ・フローを生み出さない場合があり、次期以降の当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

5. 開発技術のリスク

家庭用ゲーム機をはじめ、ゲーム機関連の商品は技術革新が速く、日進月歩で進化しており、対応の遅れによっては販売機会の損失など当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

6. 規制に関わるリスク

アミューズメント施設運営事業は、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」およびその関連する法令の規制を受けておりますが、今後の法令の改正や制定によっては事業活動の範囲が狭くなったり、監督官庁の事前審査や検査等が厳しくなることも考えられます。

この結果、当社の事業計画が阻害される恐れがあり、当該事業や当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

7. 知的財産権に関するリスク

ゲームソフトや業務用ゲーム機の開発、販売においては、特許権、商標権、実用新案権、意匠権、著作権等の知的財産権が関係しております。したがいまして、当社が知的財産権の取得ができない場合には、ゲームソフトの開発または販売が困難となる蓋然性があります。また、第三者の所有する知的財産権を当社が侵害するリスクも否定できません。これらにより、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

8. 訴訟等に関するリスク

当社はコンテンツビジネス事業を展開している関係から、これまでに提訴した場合や、逆に訴訟を受けたことがあります。また、今後も事業の性格上、訴訟を受ける蓋然性があります。訴訟の内容および金額によっては、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

9. 個人情報の漏洩によるリスク

当社は個人情報取扱事業者として、社内教育などにより万全を期しておりますが、万一漏洩が生じた場合には損害賠償義務の発生の可能性や企業イメージの低下を招く恐れがあり、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

10. 人材の育成と確保

「事業は人なり」と言われるように、会社の将来と発展のためには、有能な従業員の確保が不可欠であります。このため、当社グループは優秀な人材を採用し、育成、確保に努めております。しかしながら、ゲーム業界は相対的に従業員の流動性が高く、優秀な人材が多数退職したり、競合他社等に流出した場合は、事業活動に支障を来たす恐れがあります。

この結果、当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

11. 株式価値の希薄化について

当社は、転換社債や新株予約権付社債の発行残高が162億17百万円あり、これらの権利が行使された場合、株式価値の希薄化が起こり、当社株価に影響がでる可能性があります。

株式会社カプコンおよび連結子会社 2008年および2007年3月31日現在

	前連結会計年度（2007年3月31日現在）	**当連結会計年度（2008年3月31日現在）**	**当連結会計年度（2008年3月31日現在）**
	単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル【注記 1】
（資産の部）			
Ⅰ　流動資産：			
1　現金および預金【注記 8 (1)】	35,020	**32,763**	**327,637**
2　受取手形および売掛金【注記 5 (5)】	11,417	**14,182**	**141,827**
3　たな卸資産	3,488	**4,144**	**41,442**
4　ゲームソフト仕掛品	3,415	**6,241**	**62,412**
5　繰延税金資産【注記 12】	3,215	**3,009**	**30,090**
6　短期貸付金	1,204	**—**	**—**
7　その他	3,871	**2,620**	**26,206**
8　貸倒引当金	(1,543)	**(456)**	**(4,561)**
流動資産合計	60,089	**62,505**	**625,057**
Ⅱ　固定資産：			
1　有形固定資産【注記 5 (1)】			
(1)建物および構築物【注記 5 (2)】	6,091	**5,442**	**54,429**
(2)機械装置および運搬具	160	**61**	**619**
(3)工具器具備品	790	**894**	**8,943**
(4)レンタル機器	667	**321**	**3,213**
(5)アミューズメント施設機器	3,022	**3,849**	**38,496**
(6)土地【注記 5 (2)】	4,480	**4,391**	**43,919**
(7)建設仮勘定	287	**291**	**2,915**
有形固定資産合計	15,500	**15,253**	**152,538**
2　無形固定資産			
(1)のれん	1,058	**894**	**8,946**
(2)その他	1,219	**3,197**	**31,970**
無形固定資産合計	2,277	**4,091**	**40,916**
3　投資その他の資産			
(1)投資有価証券【注記 5 (3)および 10】	1,794	**1,728**	**17,284**
(2)長期貸付金	907	**523**	**5,236**
(3)繰延税金資産【注記 12】	5,786	**2,989**	**29,891**
(4)破産債権更生債権等	161	**890**	**8,906**
(5)差入保証金	5,002	**5,947**	**59,470**
(6)その他	564	**856**	**8,566**
(7)貸倒引当金	(605)	**(1,179)**	**(11,799)**
投資その他の資産合計	13,611	**11,755**	**117,556**
固定資産合計	31,389	**31,101**	**311,010**
資産合計	91,478	**93,606**	**936,067**

添付の注記は、これらの財務諸表の一部であります。

株式会社カプコンおよび連結子会社 2008年および2007年3月31日現在

	前連結会計年度（2007年3月31日現在）	**当連結会計年度（2008年3月31日現在）**	**当連結会計年度（2008年3月31日現在）**
	単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル【注記 1】
（負債の部）			
Ⅰ　流動負債：			
1　支払手形および買掛金【注記 5 (5)】	7,489	**7,303**	**73,031**
2　短期借入金【注記 5 (2) および 18】	755	**2,015**	**20,155**
3　1年以内償還予定の転換社債【注記 17】	—	**14,997**	**149,970**
4　未払法人税等	875	**892**	**8,926**
5　賞与引当金	1,746	**2,057**	**20,579**
6　返品調整引当金	462	**405**	**4,051**
7　その他	8,417	**7,147**	**71,471**
流動負債合計	19,747	**34,818**	**348,184**
Ⅱ　固定負債：			
1　転換社債【注記 17】	21,635	**1,220**	**12,200**
2　長期借入金【注記 5 (2) および 18】	3,430	**1,470**	**14,700**
3　退職給付引当金【注記 11】	933	**1,048**	**10,481**
4　役員退職慰労引当金	—	**372**	**3,720**
5　その他	588	**1,018**	**10,180**
固定負債合計	26,586	**5,128**	**51,282**
負債合計	46,334	**39,946**	**399,467**
（純資産の部）			
Ⅰ　株主資本：			
1　資本金	29,915	**32,626**	**326,267**
2　資本剰余金	17,637	**20,344**	**203,442**
3　利益剰余金	5,555	**11,631**	**116,313**
4　自己株式	(8,138)	**(8,155)**	**(81,551)**
株主資本合計	44,970	**56,447**	**564,472**
Ⅱ　評価・換算差額等：			
1　その他有価証券評価差額金	482	**127**	**1,271**
2　繰延ヘッジ損益	1	**0**	**1**
3　為替換算調整勘定	(326)	**(2,914)**	**(29,144)**
評価・換算差額等合計	157	**(2,787)**	**(27,871)**
Ⅲ　少数株主持分	16	**—**	**—**
純資産合計	45,144	**53,660**	**536,600**
負債純資産合計	91,478	**93,606**	**936,067**

添付の注記は、これらの財務諸表の一部であります。

株式会社カプコンおよび連結子会社 2008年および2007年3月31日終了事業年度

	前連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**
	単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル【注記 1】
Ⅰ 売上高	74,542	**83,097**	**830,975**
Ⅱ 売上原価	48,046	**50,560**	**505,607**
売上総利益	26,496	**32,536**	**325,367**
返品調整引当金繰入額	113	**—**	**—**
返品調整引当金戻入額	—	**57**	**577**
差引売上総利益	26,382	**32,594**	**325,945**
Ⅲ 販売費および一般管理費【注記 6 (1) および (4)】	16,779	**19,473**	**194,731**
営業利益	9,602	**13,121**	**131,213**
Ⅳ 営業外収益：			
1 受取利息	882	**1,139**	**11,399**
2 受取配当金	17	**21**	**216**
3 為替差益	444	**—**	**—**
4 その他	60	**254**	**2,545**
合計	1,405	**1,416**	**14,161**
Ⅴ 営業外費用：			
1 支払利息	72	**71**	**716**
2 為替差損	—	**2,086**	**20,865**
3 貸倒引当金繰入額	151	**26**	**269**
4 その他	184	**84**	**845**
合計	407	**2,269**	**22,697**
経常利益	10,600	**12,267**	**122,677**
Ⅵ 特別利益：			
1 固定資産売却益【注記 6 (2)】	1	**396**	**3,968**
2 貸倒引当金戻入益	—	**97**	**975**
3 償却債権取立益	—	**233**	**2,337**
4 訴訟和解金	103	**—**	**—**
5 投資有価証券売却益	—	**34**	**343**
合計	104	**762**	**7,626**
Ⅶ 特別損失：			
1 固定資産除売却損【注記 6 (3)】	173	**76**	**762**
2 過年度役員退職慰労引当金繰入額	—	**350**	**3,503**
3 投資有価証券評価損	103	**39**	**391**
4 減損損失【注記 6 (5)】	—	**181**	**1,813**
5 訴訟関連費用	—	**420**	**4,209**
6 開発中止損【注記 6 (6)】	442	**—**	**—**
合計	718	**1,068**	**10,680**
税金等調整前当期純利益	9,986	**11,962**	**119,622**
法人税、住民税および事業税	1,085	**1,040**	**10,401**
法人税等調整額	3,058	**3,131**	**31,313**
合計	4,143	**4,171**	**41,715**
少数株主損失	9	**16**	**169**
当期純利益	5,852	**7,807**	**78,076**

添付の注記は、これらの財務諸表の一部であります。

連結株主資本等変動計算書

株式会社カプコンおよび連結子会社 2008年および2007年3月31日終了事業年度

単位：百万円

	株主資本					評価・換算差額等					
	資本金【注記7(1)】	資本剰余金	利益剰余金	自己資本【注記7(2)】	株主資本合計	その他有価証券評価差額金	繰延ヘッジ損益	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計	少数株主持分	純資産合計
2006年3月31日残高	27,581	15,336	1,099	(5,117)	38,900	793	—	(228)	564	—	39,464
連結会計年度中の変動額											
新株の発行（注 1）	2,334	2,330			4,665						4,665
剰余金の配当【注記 7 (3)】および（注 2）			(1,336)		(1,336)						(1,336)
役員賞与の支給（注 2）			(60)		(60)						(60)
当期純利益			5,852		5,852						5,852
自己株式の取得				(3,251)	(3,251)						(3,251)
自己株式の処分（注 3）		(29)		230	200						200
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額（純額）						(310)	1	(97)	(407)	16	(390)
連結会計年度中の変動額合計	2,334	2,300	4,455	(3,021)	6,069	(310)	1	(97)	(407)	16	5,679
2007年3月31日残高	29,915	17,637	5,555	(8,138)	44,970	482	1	(326)	157	16	45,144

単位：百万円

	株主資本					評価・換算差額等					
	資本金【注記7(1)】	資本剰余金	利益剰余金	自己資本【注記7(2)】	株主資本合計	その他有価証券評価差額金	繰延ヘッジ損益	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計	少数株主持分	純資産合計
2007年3月31日残高	29,915	17,637	5,555	(8,138)	44,970	482	1	(326)	157	16	45,144
連結会計年度中の変動額											
新株の発行（注 1）	2,711	2,706			5,417						5,417
剰余金の配当【注記 7 (3)】			(1,732)		(1,732)						(1,732)
当期純利益			7,807		7,807						7,807
自己株式の取得				(16)	(16)						(16)
自己株式の処分		0		0	0						0
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額（純額）						(355)	(1)	(2,587)	(2,944)	(16)	(2,961)
連結会計年度中の変動額合計	2,711	2,706	6,075	(16)	11,477	(355)	(1)	(2,587)	(2,944)	(16)	8,515
2008年3月31日残高	32,626	20,344	11,631	(8,155)	56,447	127	0	(2,914)	(2,787)	—	53,660

単位：千米ドル【注記1】

	株主資本					評価・換算差額等					
	資本金【注記7(1)】	資本剰余金	利益剰余金	自己資本【注記7(2)】	株主資本合計	その他有価証券評価差額金	繰延ヘッジ損益	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計	少数株主持分	純資産合計
2007年3月31日残高	299,155	176,373	55,558	(81,385)	449,701	4,823	16	(3,267)	1,571	169	451,442
連結会計年度中の変動額											—
新株の発行（注 1）	27,112	27,067			54,179						54,179
剰余金の配当【注記 7 (3)】			(17,321)		(17,321)						(17,321)
当期純利益			78,076		78,076						78,076
自己株式の取得				(167)	(167)						(167)
自己株式の処分		1		1	2						2
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額（純額）						(3,551)	(14)	(25,877)	(29,443)	(169)	(29,612)
連結会計年度中の変動額合計	27,112	27,069	60,755	(166)	114,770	(3,551)	(14)	(25,877)	(29,443)	(169)	85,158
2008年3月31日残高	326,267	203,442	116,313	(81,551)	564,472	1,271	1	(29,144)	(27,871)	—	536,600

（注）1. ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使等によるものであります。
2. 2006年6月の定時株主総会における利益処分項目が含まれております。
3. 主なものは、ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使等による自己株式の移転であります。

添付の注記は、これらの財務諸表の一部であります。

連結キャッシュ・フロー計算書

株式会社カプコンおよび連結子会社 2008年および2007年3月31日終了事業年度

		前連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)	当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)	当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)
		単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル【注記 1】
Ⅰ	**営業活動によるキャッシュ・フロー：**			
1	税金等調整前当期純利益	9,986	**11,962**	**119,622**
2	減価償却費	2,774	**3,393**	**33,936**
3	減損損失	—	**181**	**1,813**
4	のれん償却額	2	**0**	**4**
5	貸倒引当金の増減額（減少）	137	**(99)**	**(998)**
6	賞与引当金および未払賞与の増加額	676	**345**	**3,456**
7	返品調整引当金の増減額（減少）	113	**(57)**	**(577)**
8	退職給付引当金の増加額	117	**115**	**1,151**
9	役員退職慰労引当金の増加額	—	**372**	**3,720**
10	受取利息および受取配当金	(900)	**(1,161)**	**(11,616)**
11	支払利息	72	**71**	**716**
12	為替差損益	(396)	**1,601**	**16,019**
13	持分法投資利益	—	**(0)**	**(6)**
14	固定資産売却益	(1)	**(396)**	**(3,968)**
15	固定資産除売却損	173	**76**	**762**
16	投資有価証券売却益	—	**(34)**	**(343)**
17	投資有価証券評価損	103	**39**	**391**
18	償却債権取立益	—	**(233)**	**(2,337)**
19	訴訟和解金	(103)	**—**	**—**
20	訴訟関係費用	—	**420**	**4,209**
21	売上債権の増減額（増加）	1,659	**(3,911)**	**(39,112)**
22	たな卸資産の増加額	(252)	**(782)**	**(7,825)**
23	ゲームソフト仕掛品の増減額（増加）	2,933	**(2,962)**	**(29,621)**
24	仕入債務の増加額	186	**56**	**561**
25	その他流動資産の増加額	(331)	**(989)**	**(9,899)**
26	その他流動負債の増加額	528	**1,033**	**10,339**
27	役員賞与支払額	(60)	**(60)**	**(600)**
28	その他	177	**(1,153)**	**(11,533)**
	小計	17,596	**7,826**	**78,265**
29	利息および配当金の受取額	876	**1,160**	**11,609**
30	利息の支払額	(67)	**(71)**	**(718)**
31	訴訟和解金の受取額	103	**—**	**—**
32	訴訟関係費用の支払額	—	**(420)**	**(4,209)**
33	法人税等の支払額	(2,444)	**(1,041)**	**(10,417)**
	営業活動によるキャッシュ・フロー	16,063	**7,452**	**74,529**
Ⅱ	**投資活動によるキャッシュ・フロー：**			
1	有形固定資産の取得による支出	(3,804)	**(3,119)**	**(31,193)**
2	有形固定資産の売却による収入	40	**922**	**9,224**
3	無形固定資産の取得による支出	(671)	**(1,271)**	**(12,716)**
4	無形固定資産の売却による収入	7	**—**	**—**
5	投資有価証券の取得による支出	(116)	**(565)**	**(5,653)**
6	投資有価証券の売却による収入	—	**44**	**444**
7	貸付けによる支出	(100)	**—**	**—**
8	貸付金の回収による収入	73	**1,570**	**15,709**
9	連結範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出【注記 8 (2)】	(1,612)	**—**	**—**
10	その他投資活動による支出	(688)	**(1,140)**	**(11,400)**
11	その他投資活動による収入	157	**184**	**1,846**
	投資活動によるキャッシュ・フロー	(6,715)	**(3,374)**	**(33,740)**
Ⅲ	**財務活動によるキャッシュ・フロー：**			
1	短期借入れによる収入	55	**—**	**—**
2	長期借入金の返済による支出	(700)	**(700)**	**(7,000)**
3	転換社債の償還による支出	(10,000)	**—**	**—**
4	自己株式の売却による収入	0	**0**	**2**
5	自己株式の取得による支出	(3,251)	**(16)**	**(167)**
6	親会社による配当金の支払額	(1,337)	**(1,732)**	**(17,321)**
7	少数株主による払込収入	26	**—**	**—**
	財務活動によるキャッシュ・フロー	(15,206)	**(2,448)**	**(24,486)**
Ⅳ	**現金および現金同等物に係る換算差額**	203	**(3,887)**	**(38,871)**
Ⅴ	**現金および現金同等物の減少額**	(5,654)	**(2,256)**	**(22,568)**
Ⅵ	**現金および現金同等物の期首残高**	40,652	**35,020**	**350,206**
Ⅶ	**新規連結に伴う現金および現金同等物**	22	**—**	**—**
Ⅷ	**現金および現金同等物の期末残高【注記 8 (1)】**	35,020	**32,763**	**327,637**

添付の注記は、これらの財務諸表の一部であります。

1. 主要な連結財務諸表作成方針

株式会社カプコン（以下「当社」と称する）およびその子会社に関する当連結財務諸表は、日本において一般に公正妥当と認められた会計原則（以下「日本の会計基準」と称する）に準拠して日本の証券取引法の要請により当社が作成しております。日本の会計基準は国際会計基準で要求される会計処理や開示事項と異なる部分があります。

また、当連結財務諸表上の金額は、百万円以下の端数を切り捨てて表示しております。（米ドルに換算した金額は、1,000ドル以下の端数を切り捨てて表示しております。）

当連結財務諸表上の米ドル額表示のために、2008年3月31日現在のおよその実勢為替相場1米ドル=100円を使用しております。当連結財務諸表および注記に表示しているこれらの米ドル額は、単に読者の便宜のために円貨を米ドルに換算したにすぎず、円金額が実際の米ドルを表したり、または、米ドルに換金されたり、あるいは換金されうると解されるものではありません。

2. 主要な会計方針

(1)連結の基本方針

当連結財務諸表は、当社および当社が過半数の株式を所有する子会社13社（以下14社を総称して「当社グループ」と称する）の連結決算日現在の勘定を含んでおります。重要な連結会社間の取引ならびに債権債務はすべて消去しています。

20%以上50%以下の持分比率を有する会社（以下「関連会社」と称する）には、持分法を適用しております。

連結範囲の変動が生じた場合には、連結財務諸表の遡及的修正再表示は行わず、その変動が期首利益剰余金に与えた影響を直接、その連結会計年度の利益剰余金に加減算する会計処理を行います。

当社の連結子会社（13社）は以下のとおりであります。

CAPCOM U.S.A., INC.（アメリカ）
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.（アメリカ）
CAPCOM INTERACTIVE, INC.（アメリカ）
CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC.（カナダ）
CE EUROPE LTD.（イギリス）
CEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH（ドイツ）
CAPCOM ASIA CO., LTD.（香港）
CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD.（韓国）
株式会社カプトロン
カプコンチャーボ株式会社
株式会社ダレット
クローバースタジオ株式会社
ブルーハーベスト合同会社

当社の持分法適用関連会社（2社）は以下のとおりであります。

KOKO CAPCOM CO., LTD.（韓国）
STREET FIGHTER FILM, LLC（米国）

持分法を適用していない関連会社（デルガマダス株式会社）は、当期純損益（持分に見合う額）および利益剰余金（持分に見合う額）等からみて、持分法の対象から除いても連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としても重要性がないため、持分法の適用範囲から除外しております。

連結子会社のうち、クローバースタジオ株式会社の決算日は、解散をしたことにより決算日が3月15日となりました。連結財務諸表の作成にあたっては、同日現在の財務諸表を使用し、連結決算日との間に生じた重要な取引については、連結上必要な調整を行っております。なお、その他の連結子会社の決算日はすべて連結決算日と同一であります。

(2)有価証券

その他有価証券
時価のあるもの：
決算期末日の市場価格等に基づく時価法
（評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は総平均法により算定しております。）
時価のないもの：
総平均法に基づく原価法

(3)たな卸資産およびゲームソフト仕掛品

たな卸資産：主として移動平均法による低価法
ゲームソフト仕掛品：ゲームソフトの開発費用（コンテンツ部分およびコンテンツと不可分のソフトウエア部分）は、個別法による原価法

(4)有形固定資産の減価償却

建物（建物附属設備を除く）は定額法、建物以外については定率法を採用しております。

ただし、在外連結子会社については一部の子会社を除き定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物および構築物	3～50年
レンタル機器	3～5年
アミューズメント施設機器	3～20年

(5)無形固定資産

償却対象の無形固定資産は(自社使用のコンピューターソフトおよびオンラインコンテンツを除く)、各資産の見積耐用年数に基づいて、定額法により償却費を計算しております。

自社使用のコンピューターソフトは、自社における利用可能期間(5年)に基づく定額法、オンラインコンテンツについては見積サービス提供期間(2年)に基づく定額法を採用しております。

(追加情報)

当社および国内連結子会社の一部は、当連結会計年度より、オンラインゲームのサービスを開始したことに伴い、オンラインゲームの制作に要した費用をオンラインコンテンツとして無形固定資産に計上し、オンラインゲームの見積サービス提供期間で償却する処理方法を採用いたしました。なお、制作中のオンラインゲームに要した費用は、オンラインコンテンツ仮勘定として無形固定資産に計上しております。

(6)貸倒引当金

売上債権および貸付金等の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

(7)賞与引当金

従業員に対する賞与の支給に充てるため、当連結会計年度末までに支給額が確定していない従業員賞与の支給見込額のうち、当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

(8)退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務および年金資産の見込額に基づき計上しております。

会計基準変更時差異(552百万円(5,524千米ドル))については、15年による按分額を費用処理しております。

数理計算上の差異は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(9年)による定額法により按分した額をそれぞれ発生の翌連結会計年度から費用処理することとしております。

(追加情報)

年金財政計算の見直しにより従業員の平均残存勤務期間が13年から9年に短縮したことに伴い、数理計算上の差異の費用処理年数を従来の13年から9年に変更しております。

なお、この変更に伴う損益に与える影響は軽微であります。

(9)役員退職慰労引当金

当社および国内連結子会社の一部は、役員に対する退職慰労金の支給に備えて、当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

(10)返品調整引当金

決算期末日後予想される返品による損失に備えるため、過去の返品実績等に基づき、計上しております。

(11)リース

日本の会計慣行では、リース物件の所有権が借主に移転すると認められる以外のファイナンス・リース取引については資産計上するか、適切な注記の開示を以って通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理の選択適用が認められております。

当社グループはリース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

(12)重要なヘッジ会計の方法

①ヘッジ会計の方法

ヘッジ手段に活用されるデリバティブの公正価値の変動から生じる損益は、「純資産の部」の「繰延ヘッジ損益」として表示しております。

②ヘッジ手段とヘッジ対象

当社グループは、特定の借入金に係る金利変動リスクを管理するために金利スワップ契約を締結しております。

③ヘッジ方針

デリバティブ業務の執行と管理は、当社の社内規定により財務部が行っております。

当社の方針では、デリバティブは資産および負債に関連した市場リスクを逓減する目的のみに活用することとし、それ故、当社グループが投機目的で活用することはございません。

④ヘッジ有効性の評価方法

当社グループは、ヘッジ対象のキャッシュ・フローの累計の変動額と市場価格の変動を毎期分析することによりヘッジの有効性を評価しております。

(13)消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

(14)連結子会社の資産および負債の評価に関する事項

連結子会社の資産および負債の評価方法は、全面時価評価法によっております。

(15)のれんおよび負ののれんの償却に関する事項

当社は5年間の定額法により償却を行っております。

米国連結子会社において発生しているのれんにつきましては、米国財務会計基準審議会基準書第142号を適用し、減損の判定を実施し、減損が発生している場合には帳簿価額を減額することとしております。

(16)連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

連結キャッシュ・フロー計算書における資金(現金および現金同等物)は、手許現金、要求払預金および容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

3. 会計処理の変更

(1)固定資産の減価償却の方法

当社および国内連結子会社は、当連結会計年度より、法人税法の改正に伴い、平成19年4月1日以降に取得した有形固定資産につきましては、改正法人税法に規定する償却の方法によっております。

なお、当該変更により営業利益、経常利益および税金等調整前当期純利益が、それぞれ251百万円(2,510千米ドル)減少しております。なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。

(追加情報)

当社および国内連結子会社は、当連結会計年度より、平成19年3月31日以前に取得した有形固定資産につきましては、償却可能限度額まで償却が終了した翌連結会計年度から5年間で均等償却する方法によっております。当該変更により営業利益、経常利益および税金等調整前当期純利益が、それぞれ30百万円(303千米ドル)減少しております。

(2)役員退職慰労引当金の計上

従来は株主総会の決議を経た上で支出時に費用計上しておりましたが、役員退職慰労金の引当計上が会計慣行として定着してきたことならびに、「租税特別措置法上の準備金及び特別法上の引当金又は準備金並びに役員退職慰労引当金等に関する監査上の取扱い」(日本公認会計士協会 平成19年4月13日 監査・保証実務委員会報告第42号)が公表されたことを踏まえ、役員の在任期間に対応した費用配分を行うことで期間損益の適正化および財務体質の健全化を図る目的で、当連結会計年度より内規等に基づき合理的に算定できる金額を役員退職慰労引当金として計上する方法に変更いたしました。なお、当該変更に伴い、営業利益および経常利益が28百万円(281千米ドル)、税金等調整前当期純利益が378百万円(3,784千米ドル)それぞれ減少しております。

なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。

4. 表示方法の変更

(1)連結貸借対照表関係

①短期貸付金

流動資産の「短期貸付金」は、総資産の100分の5以下となっておりますので、当連結会計年度末より、「その他」に含めて表示しております。なお、当連結会計年度の「その他」に含まれる「短期貸付金」の金額は、100百万円(1,000千米ドル)であります。

5. 連結貸借対照表関係

(1)有形固定資産の減価償却累計額

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在)	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
有形固定資産の減価償却累計額	11,147	**12,549**	**125,493**

(2)担保資産

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在)	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
①担保に供している資産			
土地	3,902	**3,902**	**39,023**
建物	4,992	**4,770**	**47,707**
計	8,895	**8,673**	**86,730**
②担保提供資産に対する債務			
一年以内返済予定の長期借入金	700	**1,960**	**19,600**
長期借入金	3,430	**1,470**	**14,700**
計	4,130	**3,430**	**34,300**

(3)関連会社の株式等

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在)	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
投資有価証券	38	**503**	**5,030**

(4)信用枠

当社は、効率的かつ安定した資金調達や資金効率の向上、財務基盤の改善を図ることを目的として、シンジケーション方式によるコミットメントライン契約を締結しております。

なお、連結会計年度末における借入金実行残高は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在)	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
契約の総額	15,000	**15,000**	**150,000**
借入実行残高	—	**—**	**—**
差引未実行残高	15,000	**15,000**	**150,000**

(5)連結会計年度末日満期手形の会計処理

前連結会計年度末日は、金融機関の休業日でありますが、年度末日に満期となる手形については、満期日に決済が行われたものとして処理しております。

なお、前連結会計年度末日満期手形は、次のとおりであります。

受取手形　72 百万円

支払手形　51 百万円

6. 連結損益計算書関係

(1)販売費および一般管理費

	前連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル【注記 1】
広告宣伝費	4,530	**4,704**	**47,046**
販売促進費	986	**988**	**9,883**
給料・賞与等	3,829	**3,978**	**39,784**
減価償却費	517	**430**	**4,308**
賞与引当金繰入額	739	**785**	**7,853**
退職給付引当金繰入額	63	**70**	**706**
役員退職慰労引当金繰入額	—	**28**	**281**
支払手数料	1,074	**1,239**	**12,396**
研究開発費	1,828	**2,972**	**29,724**

(2)固定資産売却益

	前連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル【注記 1】
建物および構築物	—	**322**	**3,227**
機械装置および運搬具	0	**0**	**3**
工具器具備品	1	**8**	**85**
土地	—	**65**	**652**
計	1	**396**	**3,968**

(3)固定資産除売却損

	前連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル【注記 1】
工具器具備品	15	**36**	**360**
レンタル機器	0	**27**	**272**
その他	158	**12**	**128**
計	173	**76**	**762**

(4)一般管理費に含まれる研究開発費

	前連結会計年度 (2006年4月1日～ 2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～ 2008年3月31日)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル【注記 1】
研究開発費	1,828	**2,972**	**29,724**

(5)減損損失

当社グループは、当連結会計年度において181百万円(1,813千米ドル)の減損損失を計上いたしました。

当社グループは、事業に供している資産のうちオンラインゲーム用コンテンツ、賃貸用資産および遊休資産を個別単位にグルーピングを行い、その他の事業用資産を事業セグメントに基づきグルーピングを行っております。

当連結会計年度末において、オンラインゲーム用コンテンツにつき将来見込収益の見直しを行った結果、当該資産の帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額(181百万円(1,813千米ドル))を減損損失として特別損失に計上いたしました。

減損損失を計上した資産は、以下のとおりであります。

用途	種類
オンラインゲーム用コンテンツ	無形固定資産「その他」

(6)クローバースタジオ株式会社の解散決議および株式会社フラグシップの吸収合併に伴うものであります。

7. 連結株主資本等変動計算書関係

前連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

(1)発行済株式に関する事項

	前連結会計年度末	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	58,435	3,833	—	**62,269**

(注)増加数の主な内訳は、次のとおりであります。
ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の新株予約権の行使に伴う株式の発行　3,833千株

(2)自己株式に関する事項

	前連結会計年度末	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	3,471	2,507	164	**5,813**

(注)増加数又は減少数の主な内訳は、次のとおりであります。

2006年5月23日取締役会決議に基づく取得	1,000千株
2006年6月23日取締役会決議に基づく取得	1,500千株
単元未満株式の買取による増加	7千株
ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の新株予約権の行使に伴う移転	164千株
単元未満株式の買増請求による減少	0千株

(3)配当に関する事項

①配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額(百万円)	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2006年6月23日 定時株主総会	普通株式	549	10	2006年3月31日	2006年6月23日 (定時株主総会後)
2006年11月9日 取締役会	普通株式	786	15	2006年9月30日	2006年11月30日

②基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当金の総額(百万円)	配当の原資	1株当たり配当額(円)	基準日	効力発生日
2007年6月21日 定時株主総会	普通株式	846	利益剰余金	15	2007年3月31日	2007年6月22日

当連結会計年度（2007年4月1日～2008年3月31日）

（1）発行済株式に関する事項

	前連結会計年度末	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式（千株）	62,269	4,450	—	**66,719**

（注）増加数の主な内訳は、次のとおりであります。
ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の新株予約権の行使に伴う株式の発行　4,450千株

（2）自己株式に関する事項

	前連結会計年度末	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式（千株）	5,813	6	0	**5,820**

（注）増加数又は減少数の主な内訳は、次のとおりであります。
単元未満株式の買取による増加　6千株
単元未満株式の買増請求による減少　0千株

（3）配当に関する事項

①配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額（百万円）	1株当たり配当額（円）	基準日	効力発生日
2007年6月21日 定時株主総会	普通株式	846	15	2007年3月31日	2007年6月22日
2007年11月8日 取締役会	普通株式	885	15	2007年9月30日	2007年11月30日

決議	株式の種類	配当金の総額（千米ドル）	1株当たり配当額（米ドル）	基準日	効力発生日
2007年6月21日 定時株主総会	普通株式	8,468	0.15	2007年3月31日	2007年6月22日
2007年11月8日 取締役会	普通株式	8,852	0.15	2007年9月30日	2007年11月30日

②基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当金の総額（百万円）	配当の原資	1株当たり配当額（円）	基準日	効力発生日
2008年6月19日 定時株主総会	普通株式	913	利益剰余金	15	2008年3月31日	2008年6月20日

決議	株式の種類	配当金の総額（千米ドル）	配当の原資	1株当たり配当額（米ドル）	基準日	効力発生日
2008年6月19日 定時株主総会	普通株式	9,134	利益剰余金	0.15	2008年3月31日	2008年6月20日

8. 連結キャッシュ・フロー計算書関係

（1）現金および現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	前連結会計年度（2007年3月31日現在）	**当連結会計年度（2008年3月31日現在）**	**当連結会計年度（2008年3月31日現在）**
	単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル
現金および預金勘定	35,020	**32,763**	**327,637**
現金および現金同等物	35,020	**32,763**	**327,637**

(2)株式の取得により新たに連結子会社となった会社の資産および負債の主な内訳

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在) 単位:百万円	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在) 単位:百万円**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在) 単位:千米ドル**
	CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC.		
流動資産	174	該当なし	該当なし
固定資産	1,537		
資産合計	1,712		
流動負債	99		
負債合計	99		

(3)重要な非資金取引の内容

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在) 単位:百万円	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在) 単位:百万円**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在) 単位:千米ドル**
新株予約権の行使			
新株予約権の行使による資本金増加額	2,334	**2,711**	**27,112**
新株予約権の行使による資本剰余金増加額	2,330	**2,706**	**27,067**
新株予約権の行使に対する自己株式の移転	229	**—**	**—**
自己株式の移転に伴う資本剰余金の減少	(29)	**—**	**—**
新株予約権の行使による新株予約権付社債減少額	4,865	**5,418**	**54,180**

9. リース取引関係

(1)リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引に係る注記

①リース物件の取得価額相当額、減価償却累計額相当額、減損損失累計額相当額および期末残高相当額

	前連結会計年度 (2006年4月1日～2007年3月31日) 単位:百万円			**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日) 単位:百万円**			**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日) 単位:千米ドル**		
	取得価額相当額	減価償却累計額相当額	期末残高相当額	**取得価額相当額**	**減価償却累計額相当額**	**期末残高相当額**	**取得価額相当額**	**減価償却累計額相当額**	**期末残高相当額**
機械装置および運搬具	4	3	0	**6**	**4**	**1**	**62**	**43**	**19**
工具器具備品	330	231	98	**331**	**176**	**155**	**3,311**	**1,760**	**1,551**
アミューズメント施設機器	5,011	2,463	2,547	**5,320**	**2,245**	**3,074**	**53,203**	**22,458**	**30,744**
合計	5,346	2,699	2,647	**5,657**	**2,426**	**3,231**	**56,577**	**24,262**	**32,315**

(注)取得価額相当額は、支払利息相当額を控除して記載しております。

②未経過リース料期末残高相当額等

	前連結会計年度 (2006年4月1日～2007年3月31日) 単位:百万円	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日) 単位:百万円**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日) 単位:千米ドル**
1年以内	1,251	**1,533**	**15,332**
1年超	1,248	**1,707**	**17,071**
合計	2,500	**3,240**	**32,403**

(注)未経過リース料期末残高相当額は、支払利息相当額を控除して記載しております。

③支払リース料、リース資産減損勘定の取崩額、減価償却費相当額、支払利息相当額および減損損失

	前連結会計年度 (2006年4月1日～2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**
	単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル
支払リース料	1,561	**1,626**	**16,268**
減価償却費相当額	1,548	**1,574**	**15,745**
支払利息相当額	54	**67**	**674**

④減価償却費および支払利息相当額の算定方法

・減価償却費相当額の算定方法：

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

・支払利息相当額の算定方法：

リース料総額とリース物件の取得価額相当額の差額を支払利息相当額とし、各期への配分方法については、利息法によっております。

(2)オペレーティング・リース取引

①未経過リース料

	前連結会計年度 (2006年4月1日～2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**
	単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル
1年以内	77	**139**	**1,399**
1年超	542	**339**	**3,399**
合計	619	**479**	**4,798**

(減損損失について)

リース資産に配分された減損損失はありません。

10. 有価証券関係

(1)前連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

①その他有価証券で時価のあるもの(2007年3月31日現在)

区分	単位：百万円 取得原価	連結貸借対照表計上額	差額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの			
(1)株式	358	1,175	817
(2)債権	—	—	—
(3)その他	—	—	—
合計	358	1,175	817
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの			
(1)株式	9	7	2
(2)債権	—	—	—
(3)その他	—	—	—
合計	9	7	2

(注)当連結会計年度において、その他有価証券で時価のある株式について2百万円の減損処理を行っております。
株式の減損にあたっては、回復可能性があると認められる場合を除き、当連結会計年度末における時価が取得原価の50%以下に下落したときに減損処理を行っております。
また、回復可能性があると認められる場合を除き、当連結会計年度末における時価の下落率が取得原価の30%以上50%未満であるときは、過去一定期間における時価と取得原価との乖離状況等保有有価証券の時価水準を把握するとともに、発行体の公表財務諸表ベースでの各種財務諸表比率の検討等により、総合的に判断して減損処理を行っております。

②時価評価されていない主な有価証券の内容および連結貸借対照表計上額（2007年3月31日現在）

	単位：百万円
その他有価証券	
非上場株式	525
投資事業有限責任組合出資	48

(2) 当連結会計年度（2007年4月1日～2008年3月31日）

①その他有価証券で時価のあるもの（2008年3月31日現在）

区分	単位：百万円			単位：千米ドル		
	取得原価	連結貸借対照表計上額	差額	取得原価	連結貸借対照表計上額	差額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの						
(1)株式	**350**	**650**	**299**	**3,507**	**6,500**	**2,992**
(2)債権	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**
(3)その他	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**
合計	**350**	**650**	**299**	**3,507**	**6,500**	**2,992**
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの						
(1)株式	**9**	**4**	**5**	**98**	**44**	**53**
(2)債権	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**
(3)その他	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**
合計	**9**	**4**	**5**	**98**	**44**	**53**

（注）当連結会計年度において、その他有価証券で時価のある株式について5百万円（53千米ドル）の減損処理を行っております。
株式の減損にあたっては、回復可能性があると認められる場合を除き、当連結会計年度末における時価が取得原価の50%以下に下落したときに減損処理を行っております。
また、回復可能性があると認められる場合を除き、当連結会計年度末における時価の下落率が取得原価の30%以上50%未満であるときは、過去一定期間における時価と取得原価との乖離状況等保有有価証券の時価水準を把握するとともに、発行体の公表財務諸表ベースでの各種財務諸表比率の検討等により、総合的に判断して減損処理を行っております。

②当連結会計年度中に売却したその他有価証券

区分	単位：百万円			単位：千米ドル		
	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額	売却額	売却益の合計額	売却損の合計額
(1)株式	**44**	**34**	**—**	**444**	**343**	**—**
(2)債権	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**
(3)その他	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**	**—**
合計	**44**	**34**	**—**	**444**	**343**	**—**

③時価評価されていない主な有価証券の内容および連結貸借対照表計上額（2008年3月31日現在）

	単位：百万円	単位：千米ドル
その他有価証券		
非上場株式	**524**	**5,247**
投資事業有限責任組合出資	**46**	**461**

11. 退職給付関係

(1)採用している退職給付制度の概要

当社および一部の国内連結子会社は、確定給付型の制度として、適格退職年金制度および退職一時金制度を設けております。また、一部の在外連結子会社におきましては、確定拠出型制度を設けております。

(2)退職給付債務に関する事項

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在) 単位:百万円	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在) 単位:百万円**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在) 単位:千米ドル**
A. 退職給付債務	(2,017)	**(2,215)**	**(22,153)**
B. 年金資産	887	**800**	**8,000**
C. 未積立退職給付債務(A+B)	(1,130)	**(1,415)**	**(14,153)**
D. 会計基準変更時差異の未処理額	294	**257**	**2,578**
E. 未認識数理計算上の差異	(97)	**109**	**1,093**
F. 連結貸借対照表計上額純額(C+D+E)	(933)	**(1,048)**	**(10,481)**
G. 退職給付引当金	(933)	**(1,048)**	**(10,481)**

(注)一部の子会社は、退職給付の算定にあたり簡便法を採用しております。

(3)退職給付費用に関する事項

	前連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日) 単位:百万円	**当連結会計年度 (2007年4月1日~2008年3月31日) 単位:百万円**	**当連結会計年度 (2007年4月1日~2008年3月31日) 単位:千米ドル**
A. 勤務費用	185	**180**	**1,808**
B. 利息費用	23	**24**	**241**
C. 期待運用収益	(19)	**(22)**	**(221)**
D. 会計基準変更時差異の費用処理額	36	**36**	**368**
E. 数理計算上の差異の費用処理額	12	**15**	**159**
F. 退職給付費用(A+B+C+D+E)	238	**235**	**2,356**

前連結会計年度

(注)上記退職給付費用以外に、一部の在外連結子会社において、確定拠出型の退職給付費用として18百万円を計上しております。

当連結会計年度

(注)1. 上記退職給付費用以外に、一部の在外連結子会社において、確定拠出型の退職給付費用として18百万円(180千米ドル)を計上しております。
2. 簡便法を採用している連結子会社の退職給付費用は、A. 勤務費用に計上しております。

(4)退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

	前連結会計年度 (2006年4月1日~2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日~2008年3月31日)**
A. 退職給付見込額の期間配分方法	期間定額基準	期間定額基準
B. 割引率	1.5%	1.5%
C. 期待運用収益率	2.5%	2.5%
D. 数理計算上の差異の処理年数	13年 (発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数による定額法により、翌連結会計年度から費用処理することとしております。)	9年 前年度と同じ処理方法
E. 会計基準変更時差異の処理年数	15年	15年

12. 税効果会計関係

(1)繰延税金資産および繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在)	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**
	単位:百万円	単位:百万円	単位:千米ドル
(繰延税金資産)			
貸倒引当金損金算入限度超過額	366	**410**	**4,109**
賞与引当金損金算入限度超過額	594	**710**	**7,100**
退職給付引当金損金不算入額	357	**425**	**4,251**
役員退職慰労引当金損金不算入額	—	**151**	**1,510**
返品調整引当金損金不算入額	187	**164**	**1,644**
棚卸資産処分損損金不算入額	2,081	**2,011**	**20,114**
前払費用損金不算入額	263	**443**	**4,432**
繰越欠損金	6,855	**3,539**	**35,396**
連結子会社の繰越欠損金等	1,051	**1,218**	**12,188**
減価償却費損金算入限度超過額	151	**281**	**2,813**
その他	1,508	**1,235**	**12,357**
小計	13,417	**10,591**	**105,819**
評価性引当金額	(3,914)	**(3,777)**	**(37,779)**
繰延税金資産の合計	9,503	**6,814**	**68,140**
(繰延税金負債)			
その他有価証券評価差額金	(329)	**(159)**	**(1,599)**
在外子会社棚卸資産損金算入額	—	**(445)**	**(4,452)**
その他	(171)	**(210)**	**(2,107)**
繰延税金負債の合計	(501)	**(815)**	**(8,158)**
繰延税金資産の純額	9,002	**5,998**	**59,982**
連結貸借対照表との関係は以下のとおりであります。			
流動資産ー繰延税金資産	3,215	**3,009**	**30,090**
固定資産ー繰延税金資産	5,786	**2,989**	**29,891**
合計	9,002	**5,998**	**59,982**

(2)法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在)	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**
		単位:%
法定実効税率	法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間の差異が法定実効税率の100分の5以下であるため注記を省略しております。	**40.6**
(調整)		
評価性引当金額の減少に係る項目		**(1.1)**
外国税額控除に係る項目		**(0.6)**
連結未実現利益消去等に係る項目		**(1.2)**
海外連結子会社の適用税率差		**(2.4)**
その他		**(0.4)**
税効果会計適用後の法人税等の負担率		**34.9**

13. セグメント情報

(1)事業の種類別セグメント情報

①前連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

単位:百万円

	コンシューマ用ゲームソフト事業	アミューズメント施設運営事業	業務用機器販売事業	コンテンツエキスパンション事業	その他事業	計	消去または全社	連結
Ⅰ 売上高および営業損益								
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	43,813	13,043	8,021	7,102	2,561	74,542	(—)	74,542
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	—	—	39	—	—	39	(39)	—
計	43,813	13,043	8,060	7,102	2,561	74,581	(39)	74,542
営業費用	35,757	11,033	6,691	5,477	3,000	61,961	2,977	64,939
営業利益または営業損失	8,055	2,009	1,369	1,624	(439)	12,619	(3,017)	9,602
Ⅱ 資産、減価償却費および資本的支出								
資産	21,552	10,161	7,157	6,759	3,682	49,314	42,164	91,478
減価償却費	335	1,141	667	134	354	2,632	141	2,774
資本的支出	782	2,157	740	265	119	4,065	429	4,495

(注)1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。
2. 各事業の主な製品および事業内容
(1)コンシューマ用ゲームソフト事業…… 家庭用ゲームソフトの開発・販売事業
(2)アミューズメント施設運営事業…… アミューズメント施設の運営事業
(3)業務用機器販売事業…… 業務用ゲーム機器、IC基板等の開発・製造・販売事業
(4)コンテンツエキスパンション事業…… 携帯電話向けコンテンツの開発・配信事業、液晶表示基板等の開発・製造・販売
(5)その他事業…… ライセンス事業、その他
3. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は3,036百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。
4. 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は42,179百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金および預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。
5. 減価償却費および資本的支出には、長期前払費用と同費用に係る償却費が含まれております。

②当連結会計年度(2007年4月1日～2008年3月31日)

単位:百万円

	コンシューマ用ゲームソフト事業	アミューズメント施設運営事業	業務用機器販売事業	コンテンツエキスパンション事業	その他事業	計	消去または全社	連結
Ⅰ 売上高および営業損益								
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	**51,679**	**13,406**	**6,538**	**8,525**	**2,947**	**83,097**	**(—)**	**83,097**
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	**—**	**—**	**35**	**—**	**—**	**35**	**(35)**	**—**
計	**51,679**	**13,406**	**6,574**	**8,525**	**2,947**	**83,133**	**(35)**	**83,097**
営業費用	**40,069**	**12,653**	**5,391**	**5,892**	**2,479**	**66,486**	**3,489**	**69,976**
営業利益	**11,609**	**753**	**1,182**	**2,633**	**468**	**16,646**	**(3,525)**	**13,121**
Ⅱ 資産、減価償却費および資本的支出								
資産	**27,106**	**11,793**	**7,071**	**5,275**	**4,709**	**55,956**	**37,649**	**93,606**
減価償却費	**739**	**1,615**	**433**	**185**	**272**	**3,246**	**147**	**3,393**
減損損失	**181**	**—**	**—**	**—**	**—**	**181**	**—**	**181**
資本的支出	**862**	**2,460**	**26**	**65**	**8**	**3,424**	**1,078**	**4,503**

単位：千米ドル

	コンシューマ用ゲームソフト事業	アミューズメント施設運営事業	業務用機器販売事業	コンテンツエキスパンション事業	その他事業	計	消去または全社	連結
Ⅰ 売上高および営業損益								
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高	**516,792**	**134,067**	**65,380**	**85,259**	**29,476**	**830,975**	**(—)**	**830,975**
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	**—**	**—**	**359**	**—**	**—**	**359**	**(359)**	**—**
計	**516,792**	**134,067**	**65,740**	**85,259**	**29,476**	**831,335**	**(359)**	**830,975**
営業費用	**400,696**	**126,533**	**53,918**	**58,926**	**24,794**	**664,868**	**34,893**	**699,761**
営業利益	**116,095**	**7,534**	**11,821**	**26,332**	**4,681**	**166,466**	**(35,253)**	**131,213**
Ⅱ 資産、減価償却費および資本的支出								
資産	**271,069**	**117,936**	**70,717**	**52,752**	**47,092**	**559,568**	**376,499**	**936,067**
減価償却費	**7,396**	**16,158**	**4,332**	**1,854**	**2,722**	**32,463**	**1,473**	**33,936**
減損損失	**1,813**	**—**	**—**	**—**	**—**	**1,813**	**—**	**1,813**
資本的支出	**8,629**	**24,600**	**268**	**659**	**88**	**34,246**	**10,786**	**45,032**

(注)1. 前連結会計年度と同じ
2. 前連結会計年度と同じ
3. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は3,544百万円(35,442千米ドル)であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。
4. 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は37,659百万円(376,592千米ドル)であり、その主なものは、余資運用資金(現金および預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。
5. 前連結会計年度と同じ
6. 会計処理の方法の変更
(1)固定資産の減価償却の方法
「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更(会計方針の変更)」に記載のとおり当連結会計年度より、当社および国内連結子会社の平成19年4月1日以降に取得した有形固定資産の減価償却の方法を改正法人税法に規定する償却の方法に変更しております。この変更に伴い、従来の場合によった場合と比較して、営業費用はコンシューマ用ゲームソフト事業で25百万円(253千米ドル)、アミューズメント施設運営事業で196百万円(1,965千米ドル)、業務用機器販売事業で18百万円(186千米ドル)、コンテンツエキスパンション事業で4百万円(45千米ドル)、その他事業で0百万円(1千米ドル)、消去または全社で5百万円(58千米ドル)それぞれ増加し、営業利益は同額減少しております。
(2)役員退職慰労引当金の計上
「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更(会計方針の変更)」に記載のとおり当連結会計年度より、役員退職慰労金を内規等に基づき合理的に算定できる金額を計上する方法に変更いたしました。この変更に伴い、従来の方法によった場合に比較して、営業費用は消去または全社が28百万円(281千米ドル)増加し、営業利益は同額減少しております。

(2)所在地別セグメント情報

①前連結会計年度(2006年4月1日～2007年3月31日)

単位：百万円

	日本	北米	欧州	その他の地域	計	消去または全社	連結
Ⅰ 売上高および営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	50,074	15,450	8,090	927	74,542	(—)	74,542
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	6,652	315	—	—	6,967	(6,967)	—
計	56,726	15,766	8,090	927	81,510	(6,967)	74,542
営業費用	46,660	14,322	7,074	803	68,860	(3,920)	64,939
営業利益または営業損失	10,065	1,443	1,016	124	12,650	(3,047)	9,602
Ⅱ 資産	40,782	8,050	3,534	219	52,587	38,891	91,478

(注)1. 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。
2. 本邦以外の区分に属する主な国または地域
(1)北米……アメリカ合衆国
(2)欧州……ヨーロッパ諸国
(3)その他の地域……アジア、その他
3. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は3,036百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。
4. 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は42,179百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金および預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。

②当連結会計年度（2007年4月1日～2008年3月31日）

単位：百万円

	日本	北米	欧州	その他の地域	計	消去または全社	連結
Ⅰ 売上高および営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	**56,457**	**15,796**	**9,782**	**1,060**	**83,097**	**(—)**	**83,097**
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	**6,202**	**407**	**—**	**17**	**6,627**	**(6,627)**	**—**
計	**62,660**	**16,204**	**9,782**	**1,078**	**89,725**	**(6,627)**	**83,097**
営業費用	**50,252**	**13,877**	**7,962**	**935**	**73,028**	**(3,052)**	**69,976**
営業利益または営業損失	**12,407**	**2,326**	**1,819**	**142**	**16,696**	**(3,575)**	**13,121**
Ⅱ 資産	**44,361**	**9,385**	**5,168**	**702**	**59,616**	**33,989**	**93,606**

単位：千米ドル

	日本	北米	欧州	その他の地域	計	消去または全社	連結
Ⅰ 売上高および営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	**564,576**	**157,967**	**97,823**	**10,609**	**830,975**	**(—)**	**830,975**
(2)セグメント間の内部売上高または振替高	**62,025**	**4,078**	**—**	**172**	**66,276**	**(66,276)**	**—**
計	**626,601**	**162,045**	**97,823**	**10,781**	**897,252**	**(66,276)**	**830,975**
営業費用	**502,525**	**138,777**	**79,629**	**9,355**	**730,287**	**(30,526)**	**699,761**
営業利益または営業損失	**124,076**	**23,267**	**18,193**	**1,426**	**166,964**	**(35,750)**	**131,213**
Ⅱ 資産	**443,613**	**93,850**	**51,682**	**7,023**	**596,169**	**339,897**	**936,067**

(注)1. 前連結会計年度と同じ
2. 前連結会計年度と同じ
3. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は3,544百万円（35,442千米ドル）であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。
4. 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は37,659百万円（376,592千米ドル）であり、その主なものは、余資運用資金（現金および預金、有価証券）、長期投資資金（投資有価証券）および管理部門に係る資産であります。
5. 会計処理の方法の変更
(1)固定資産の減価償却の方法
「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更（会計方針の変更）」に記載のとおり当連結会計年度より、当社および国内連結子会社の平成19年4月1日以降に取得した有形固定資産の減価償却の方法を改正法人税法に規定する償却の方法に変更しております。この変更に伴い、従来の場合によった場合と比較して、営業費用は日本が245百万円（2,452千米ドル）、消去または全社が5百万円（58千米ドル）増加し、営業利益は同額減少しております。
(2)役員退職慰労引当金の計上
「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更（会計方針の変更）」に記載のとおり当連結会計年度より、役員退職慰労金を内規等に基づき合理的に算定できる金額を計上する方法に変更いたしました。この変更に伴い、従来の方法によった場合に比較して、営業費用は消去または全社が28百万円（281千米ドル）増加し、営業利益は同額減少しております。

(3)海外売上高

①前連結会計年度（2006年4月1日～2007年3月31日）

単位：百万円

	北米	欧州	その他の地域	計
Ⅰ 海外売上高	15,488	7,697	1,481	24,667
Ⅱ 連結売上高				74,542
Ⅲ 連結売上高に占める海外売上高の割合	20.8%	10.3%	2.0%	33.1%

(注)1. 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。
2. 各区分に属する主な国または地域
(1)北米……アメリカ合衆国
(2)欧州……ヨーロッパ諸国
(3)その他の地域……アジア、その他
3. 海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額（ただし、連結会社間の内部売上高を除く。）であります。

②当連結会計年度（2007年4月1日～2008年3月31日）

	単位：百万円			
	北米	欧州	その他の地域	計
Ⅰ　海外売上高	**15,895**	**9,498**	**1,478**	**26,872**
Ⅱ　連結売上高				**83,097**
Ⅲ　連結売上高に占める海外売上高の割合	**19.1%**	**11.4%**	**1.8%**	**32.3%**

	単位：千米ドル			
	北米	欧州	その他の地域	計
Ⅰ　海外売上高	**158,951**	**94,988**	**14,780**	**268,720**
Ⅱ　連結売上高				**830,975**
Ⅲ　連結売上高に占める海外売上高の割合	**19.1%**	**11.4%**	**1.8%**	**32.3%**

（注）1. 前連結会計年度と同じ
2. 前連結会計年度と同じ
3. 前連結会計年度と同じ

14. 関連当事者との取引

（1）前連結会計年度（2006年4月1日～2007年3月31日）

①役員および個人主要株主等

属性	会社等の名称	住所	資本金（百万円）	事業の内容または職業	議決権等の所有割合（%）	関係内容		取引の内容	取引金額（百万円）	科目	期末残高（百万円）
						役員の兼任等	事業上の関係				
役員およびその近親者	（有）クロスロード	大阪府羽曳野市	8	資産管理等	（被所有）直接 12.0	兼任 2人	事務所の賃貸	事務所の賃貸	3	固定負債「その他」長期預り金	1

（注）取引金額には消費税等を含んでおりません。

（取引条件および取引条件の決定方針等）

事務所の賃貸については、近隣の取引実勢に基づいて決定しております。

（2）当連結会計年度（2007年4月1日～2008年3月31日）

（追加情報）

当連結会計年度より、「関連当事者の開示に関する会計基準」（企業会計基準第11号 2006年10月17日）および「関連当事者の開示に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第13号 2006年10月17日）を早期適用しております。

該当事項はありません。

15. 1株当たり情報

	前連結会計年度 (2006年4月1日～2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**
	単位：円	単位：円	単位：米ドル
1株当たり純資産額	799.35	**881.13**	**8.81**
1株当たり当期純利益金額	107.52	**132.90**	**1.33**
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	84.81	**116.84**	**1.17**

(注)1. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (2007年3月31日現在)	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**	**当連結会計年度 (2008年3月31日現在)**
	単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル
純資産の部の合計額	45,144	**53,660**	**536,600**
純資産の部の合計額から控除する金額	16	**—**	**0**
（うち少数株主持分）	16	**—**	**0**
普通株式に係る期末の純資産額	45,127	**53,660**	**536,600**
1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数（千株）	56,455	**60,899**	**60,899**

2. 1株当たり当期純利益および潜在株式調整後1株当たり当期純利益の金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (2006年4月1日～2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**
	単位：百万円	単位：百万円	単位：千米ドル
1株当たり当期純利益金額			
当期純利益	5,852	**7,807**	**78,076**
普通株主に帰属しない金額	—	**—**	**—**
（うち利益処分による役員賞与金）	—	**—**	**—**
普通株式に係る当期純利益	5,852	**7,807**	**78,076**
普通株式の期中平均株式数（千株）	54,432	**58,747**	**58,747**
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額			
当期純利益調整額	24	**6**	**68**
（うち支払利息（税額相当額控除後））	—	**—**	**—**
（うち社債管理手数料（税額相当額控除後））	24	**6**	**68**
普通株式増加数（千株）	14,869	**8,135**	**8,135**
（うち転換社債（千株））	14,869	**8,135**	**8,135**

16. 重要な後発事象

前連結会計年度 (2006年4月1日～2007年3月31日)	**当連結会計年度 (2007年4月1日～2008年3月31日)**
該当なし	当社は、平成20年5月1日をもって、株式交換により、株式会社ケーツーを完全子会社といたしました。 (1)目的 今後の成長戦略を推進するためには、当社のコア・コンピタンス（中核的競争力）である開発部門の拡充が不可欠でありますが、当社からのゲーム開発受託で実績、信頼のある株式会社ケーツーを完全子会社化することによって効率的、機動的な開発展開を図るとともに、同社と連携を深めた事業戦略によりグループ全体の企業価値を高めることができます。 (2)方法および内容 ①株式会社ケーツーの普通株式1株に対し、当社の普通株式3,362株を割当交付いたしました。 ②交付株式数 201,720株 株式会社ケーツーの株主に割当交付いたしました普通株式は、当社が所有する自己株式をもって行いましたので、新株は発行しておりません。 ③株式交換による当社の資本金の増加は、ありません。 ④会社法第796条第3項の規定に基づく「簡易株式交換」の手続によっております。

17. 社債明細表

会社名	銘柄	発行年月日	前期末残高（百万円）	当期末残高（百万円）	利率(%)	担保	償還期限
株式会社カプコン（注)1、3	130%コールオプション条項付第5回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	2001年12月20日	15,000	14,997 (14,997)	—	無担保	2009年3月31日
株式会社カプコン（注)2、3	2009年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債	2004年10月8日	6,635	1,220	—	無担保	2009年10月8日
合計	—	—	21,635	16,217 (14,997)	—	—	—

会社名	銘柄	発行年月日	前期末残高（千米ドル）	当期末残高（千米ドル）	利率(%)	担保	償還期限
株式会社カプコン（注)1、3	130%コールオプション条項付第5回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	2001年12月20日	150,000	149,970 (149,970)	—	無担保	2009年3月31日
株式会社カプコン（注)2、3	2009年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債	2004年10月8日	66,350	12,200	—	無担保	2009年10月8日
合計	—	—	216,350	162,170 (149,970)	—	—	—

（注)1. 「当期末残高」欄の（内書）は、1年内償還予定の金額であります。

2. 転換社債に関する記載は次のとおりです。

銘柄	転換の条件	転換により発行すべき株式の内容	転換を請求できる期間
130%コールオプション条項付第5回無担保転換社債（転換価額下方修正条項および転換社債間限定同順位特約付）	転換社債3,020円（30.20米ドル）につき株式会社カプコン株式1株の割合をもって転換	株式会社カプコン普通株式	2002年2月1日～2009年3月30日

3. 新株予約権付社債に関する記載は次のとおりです。

発行すべき株式の内容	新株予約権の発行価額	株式の発行価格（円）	発行価額の総額（百万円）	新株予約権の行使により発行した株式の発行価額の総額（百万円）	新株予約権の付与割合(%)	新株予約権の行使期間	代用払込に関する事項
株式会社カプコン普通株式	無償	1,217	11,500	5,415	100	2004年10月15日～2009年10月2日	（注）

発行すべき株式の内容	新株予約権の発行価額	株式の発行価格（米ドル）	発行価額の総額（千米ドル）	新株予約権の行使により発行した株式の発行価額の総額（千米ドル）	新株予約権の付与割合(%)	新株予約権の行使期間	代用払込に関する事項
株式会社カプコン普通株式	無償	12.17	115,000	54,150	100	2004年10月15日～2009年10月2日	（注）

（注）本新株予約権付社債の社債権者が本新株予約権を行使したときは、本社債の金額の償還に代えて当該本新株予約権の行使に際して払込をなすべき額の金額を払込とする請求があったものとみなす。

4. 連結決算日後5年内における1年ごとの償還予定額は次のとおりです。

1年以内（百万円）	1年超2年以内（百万円）	2年超3年以内（百万円）	3年超4年以内（百万円）	4年超5年以内（百万円）
14,997	1,220	—	—	—

1年以内（千米ドル）	1年超2年以内（千米ドル）	2年超3年以内（千米ドル）	3年超4年以内（千米ドル）	4年超5年以内（千米ドル）
149,970	12,200	—	—	—

18. 借入金等明細表

区分	前期末残高（百万円）	当期末残高（百万円）	平均利率（%）	返済期限
短期借入金	55	55	2.3	—
1年以内返済予定の長期借入金	700	1,960	1.9	—
長期借入金（1年以内に返済予定のものを除く。）	3,430	1,470	1.8	2008年4月1日～2012年9月28日
合計	4,185	3,485	1.9	—

区分	前期末残高（千米ドル）	当期末残高（千米ドル）	平均利率（%）	返済期限
短期借入金	555	555	2.3	—
1年以内返済予定の長期借入金	7,000	19,600	1.9	—
長期借入金（1年以内に返済予定のものを除く。）	34,300	14,700	1.8	2008年4月1日～2012年9月28日
合計	41,855	34,855	1.9	—

（注）1. 「平均利率」については、借入金等の期末残高に対する加重平均利率を記載しております。
2. 長期借入金（1年以内に返済のものを除く。）の連結決算日後5年内における返済予定額は以下のとおりです。

	1年超2年以内（百万円）	2年超3年以内（百万円）	3年超4年以内（百万円）	4年超5年以内（百万円）
長期借入金	420	420	420	210

	1年超2年以内（千米ドル）	2年超3年以内（千米ドル）	3年超4年以内（千米ドル）	4年超5年以内（千米ドル）
長期借入金	4,200	4,200	4,200	2,100

和文アニュアルレポートの作成と監査上の位置付けについて

当社は、当社の事業概要および連結財務諸表を含む財務内容を中心としたアニュアルレポートを英文で作成しておりますが、年次報告書の開示の公平性を考慮し、英文アニュアルレポートを和訳した和文アニュアルレポートも作成し、皆様に提供しております。

また、和文アニュアルレポートに関しましては、英文と和文との表現に相違がないよう留意するとともに、和文アニュアルレポート所収の当社連結財務諸表につきましては、監査済英文連結財務諸表の和訳を掲載しております。なお当該和訳は当社の責任において行ったものであり、あらた監査法人の査閲は受けておりません。

（2008年3月31日現在）

本社

東京支店

研究開発ビル

会社の紹介

商号	株式会社カプコン
設立年月日	1979年5月30日
創業年月日	1983年6月11日
主要な事業内容	1. 家庭用テレビゲームソフトの企画、開発、販売 2. 業務用ゲーム機器の企画、開発、製造、販売 3. アミューズメント施設の運営
資本金	32,626百万円
決算期	3月31日
従業員数	連結1,506名・単体1,324名

主要な事業所

本社 〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL：06-6920-3600 FAX：06-6920-5100

研究開発ビル 〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目2番8号
TEL：06-6920-7600 FAX：06-6920-7698

東京支店 〒163-0425
東京都新宿区西新宿二丁目1番1号
TEL：03-3340-0710 FAX：03-3340-0711

上野事業所 〒518-1155
三重県伊賀市治田3902番地
TEL：0595-20-2030 FAX：0595-20-2044

主要な子会社

- **カプコンU.S.A., INC.**
800 Concar Drive, Suite 300 San Mateo,
California 94402 U.S.A.
TEL：1-650-350-6500 FAX：1-650-350-6655
http://www.capcom.com/
資本金：159,949千米ドル
事業内容：持株会社・米国子会社の管理

- **カプコン・エンタテイメント, INC.**
800 Concar Drive, Suite 300 San Mateo,
California 94402 U.S.A.
TEL：1-650-350-6500 FAX：1-650-350-6655
資本金：1,000千米ドル
事業内容：家庭用ゲームソフトの販売

- **カプコン・インタラクティブ, INC.**
10960 Wilshire Blvd. Suite 1500, Los Angeles,
CA 90024 U.S.A.
TEL：1-310-943-5470 FAX：1-310-943-5489
http://www.capcommobile.com/
資本金：0千米ドル
事業内容：携帯電話向けコンテンツの配信

- **株式会社カプトロン**
〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL：06-6920-3626 FAX：06-6920-5126
資本金：1,640百万円
事業内容：不動産の賃貸および管理

- **カプコンアジアCO., LTD.**
Units 1510-1511, North Tower Concordia Plaza,
No.1 Science Museum Road,
Tsimshatsui East, Kowloon, Hong Kong
TEL：852-2366-1001 FAX：852-2366-1985
http://www.capcomasia.com.hk/
資本金：21,500千香港ドル
事業内容：家庭用ゲームソフトの販売

- **株式会社ケーツー**
〒530-0015 大阪市北区中崎西4-3-32 ミフネ北梅田ビル2F
TEL：06-4802-4557 FAX：06-4802-4559
資本金：3百万円
事業内容：ゲーム用ソフトウェアの開発および販売

- **カプコン・エンタテイメント・コリアCO., LTD.**
Dong IL Highvill Office 410 1542-1
Seocho-dong Seocho-gu, Seoul, Korea
TEL：82-2-525-2160 FAX：82-2-525-2161
http://www.capcomkorea.com/
資本金：1,000百万ウォン
事業内容：家庭用ゲームソフトの販売、
オンラインゲームの開発および運営

- **カプコンチャーボ株式会社**
〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL：06-6920-3616 FAX：06-6920-5170
http://www.juden.net/
資本金：300百万円
事業内容：携帯電話用充電器の販売、レンタル

- **株式会社ダレット**
〒163-0426 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号
新宿三井ビル26階
TEL：03-3340-0696 FAX：03-3340-0655
http://www.daletto.co.jp/
資本金：90百万円
事業内容：オンラインポータルサイトの運営

- **CE・ヨーロッパLTD.**
9th Floor, 26-28 Hammersmith Grove,
Hammersmith, London W6 7HA, U.K.
TEL：44-20-8846-2550 FAX：44-20-8741-4176
http://www.capcom-europe.com/
資本金：1,000千ポンド
事業内容：家庭用ゲームソフトの販売

- **CEG・インタラクティブ・エンタテイメントGmbH**
Barmbeker Str.4b 22303 Hamburg Germany
TEL：49-40-6965-620 FAX：49-40-6965-6222
資本金：25千ユーロ
事業内容：家庭用ゲームソフトの販売

オリジナルコンテンツを次々と創造し、日本の「カプコン」から、世界の「CAPCOM」へと飛躍。

当社は創業以来、常にゲーム業界の先駆けとなる作品を創造し、国内外で数々のヒットタイトルを生み出してきました。一世を風靡した対戦格闘ゲーム『ストリートファイターII』、世界的に大ヒットしたサバイバルホラー『バイオハザード』など、独創的なタイトルでカプコンの名を世に知らしめてきました。創業25周年を迎えた本年を機に今後も、より多くの人々に楽しさと感動を提供する企業として躍進してまいります。

1983

7月
開発第1号機(メダル)
『リトルリーグ』を発売。

10月
メダルゲーム
『フィーバーチャンス』を発売。

12月
直営ゲームセンター
『アクティ24』をオープン。

1984

5月
業務用テレビゲーム
第一弾『バルガス』を発売。

12月
業務用テレビゲーム
『1942』を発売。

1985

5月
業務用テレビゲーム
『戦場の狼』を発売。

9月
業務用テレビゲーム
『魔界村』を発売。

12月
家庭用テレビゲーム第一弾として
ファミリーコンピュータ用ソフト『1942』を発売。

1986

6月
ファミリーコンピュータ用ソフト『魔界村』を発売。

9月
ファミリーコンピュータ用
ソフト『戦場の狼』を発売。

1987

8月
業務用テレビゲーム『ストリートファイター』を発売。

12月
ファミリーコンピュータ用
ソフト『ロックマン』を発売。

1989

12月
業務用テレビゲーム『ファイナルファイト』を発売。

1991

3月
業務用テレビゲーム
『ストリートファイターII』を
発売、ストIIブームを
巻き起こす。

1992

6月
スーパーファミコン用ソフト
『ストリートファイターII』を発売、
大ヒットを放つ。

1993

4月
スーパーファミコン用ソフト
『プレス オブ ファイア』を発売。

7月
新潟県下最大の
アミューズメント施設
「カプコサーカス新潟東店」をオープン。

1994

8月
劇場版アニメ『ストリート
ファイターII』が公開。

12月
ハリウッド映画
『ストリートファイター』が公開。

1979〜

1979年5月
電子応用ゲーム機器の開発および販売を目的として、大阪府松原市にアイ・アール・エム株式会社(資本金1,000万円)を設立。

1981年5月
子会社日本カプセルコンピュータ株式会社を設立。

1981年9月
サンビ株式会社に商号を変更し、本店を大阪府羽曳野市に移転。

1983年6月
販売部門を担当する会社として、大阪市平野区に(旧)株式会社カプコン(資本金1,000万円)を設立。

1983年10月
東京都新宿区に東京支店設置。

1985〜

1985年8月
米国における当社製品の販売を目的として、カリフォルニア州にカプコン U.S.A., INC.を設立。

1989年1月
(旧)株式会社カプコンを吸収合併。
商号を株式会社カプコンに変更し、本店を大阪市東区に移転。

1989年8月
英国ロンドンに英国駐在員事務所設置。

1990〜

1990年10月
株式を社団法人日本証券業協会へ店頭銘柄として登録。

1991年2月
株式会社ユニカを買収し、100%子会社とする。

1991年12月
株式会社ユニカを株式会社カプトロンに商号変更。

1993年7月
東南アジアの販売拠点として、カプコンアジアCO., LTD.を香港に設立。

1993年10月
株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。

1994年5月
上野事業所竣工。

1994年7月
本社ビル竣工。本店を大阪市中央区内平野町に移転。

The 25th

1995

4月
テレビアニメ
『ストリートファイターⅡV』が放映開始。

1996

3月
プレイステーション用ソフト
『バイオハザード』を発売、
記録的なロングセラーで
サバイバルホラージャンル
を確立。

1999

7月
プレイステーション用ソフト
『ディノクライシス』を発売、
大ヒットを放つ。

2001

1月
プレイステーション2用ソフト
『鬼武者』を発売。
プレイステーション2用ソフト
として、初の国内100万本
販売を達成。

8月
プレイステーション2用ソフト
『デビル メイ クライ』を発売。
大ヒットに。

10月
ゲームボーイアドバンス用
ソフト『逆転裁判』を発売。
法廷バトルゲームとして
注目を集める。

2002

3月
人気ゲーム『ロックマン エグゼ』を題材にした
テレビアニメがスタート。

3月
ハリウッド映画『バイオハザード』
が公開、全世界で1億200万ドル
の興行収入を達成。

2004

2月
出版事業に進出、
第一弾として『鬼武者3』
の攻略本を発売。

9月
ハリウッド映画
『バイオハザードⅡ
アポカリプス』が公開、
1億ドルの興業収入を突破。

10月
第8回CESA GAME AWARDS
において『モンスターハンター』が
最優秀賞を受賞。

2005

3月
劇場版アニメ
『ロックマン エグゼ』が公開。

2006

7月
株式会社タカラトミーと共同で、
女児向けカードゲーム機
『ワンタメ ミュージック
チャンネル』を展開。

2007

3月
『モンスターハンターポータブル 2nd』が、
国内PSP用ソフトとして初の
国内100万本出荷を達成。

11月
ハリウッド映画
『バイオハザードⅢ』が公開
し、全世界で1億4,700万
米ドルの興行収入を突破

2008

3月
宮城県に「プラサカプコン仙台泉店」
をオープン。

4月
『モンスターハンター
ポータブル 2nd G』が
近年稀なダブルミリオン
200万本達成。

6月
カプコン創業25周年を迎える。

©2002 CONSTANTIN FILM PRODUKTION GMBH/NEW LEGACY FILM LTD
©2004 DAVIS FILMS IMPACT (CANADA) INC.
CONSTANTIN FILM (UK) LIMITED.All Rights Reserved.
©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京
©劇場版ロックマンエグゼ制作委員会 2005
©配給：ソニー・ピクチャーズ・エンターテイメント2007年11月公開

1995〜

1995年6月
米国における当社製品の販売拡大を目的として、カプコンU.S.A., INC.を持株会社としたカプコン・エンタテイメント, INC. およびカプコン・デジタル・スタジオ, INC.（2003年5月カプコン・スタジオ8, INC.に社名変更）を設立。

1997年4月
シナリオ制作を中心としたゲームソフトの企画・開発を目的として、株式会社フラグシップを設立。

1999年9月
大阪証券取引所市場第一部に指定替え。

2000〜

2000年10月
株式を東京証券取引所市場第一部に上場。

2001年9月
携帯電話等のコミュニケーション・ツールへのサポートビジネスを目的とした100%子会社カプコンチャーボ株式会社を設立。

2002年11月
英国ロンドンにCE・ヨーロッパLTD.を設立。

2003年2月
ドイツにCEG・インタラクティブ・エンタテイメントGmbHを設立。

2005〜

2006年6月
海外における携帯電話向けコンテンツの開発・配信を目的として、米国にカプコン・インタラクティブ, INC. を設立し、さらにカプコン・インタラクティブ, INC. が、カプコン・インタラクティブ・カナダ, INC.（旧コズミック・インフィニティー, INC. ）の全株式を取得し、100%子会社とする。

2006年10月
ドワンゴグループと共同し、ポータルサイト運営会社の株式会社ダレットを設立。

2007年3月
アジアの販売拠点として韓国に100%子会社カプコン・エンターテインメント・コリアCO., LTD. を設立。
カプコン・エンタテイメント, INC. がカプコン・スタジオ8, INC. を吸収合併。

2007年6月
株式会社カプコンが株式会社フラグシップを吸収合併。

2008年5月
簡易株式交換により株式会社ケーツーを完全子会社化。

Anniversary

（2008年3月31日現在）

株式の状況

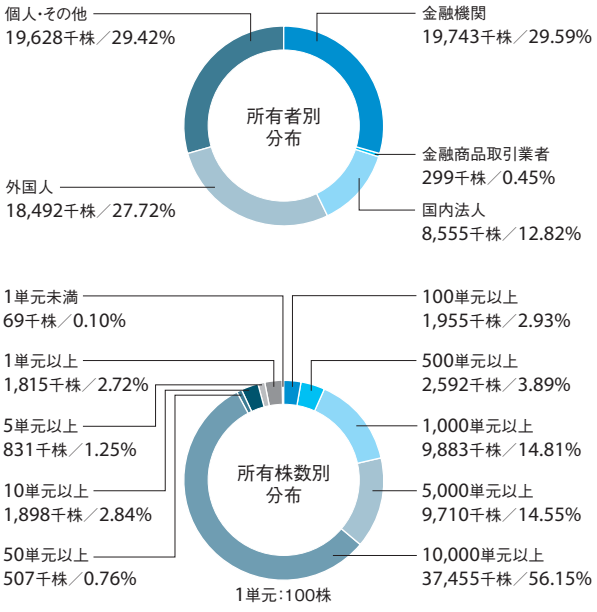
発行可能株式総数	150,000,000株
発行済株式の総数	66,719,458株
株主数	14,209名

大株主（上位10名）

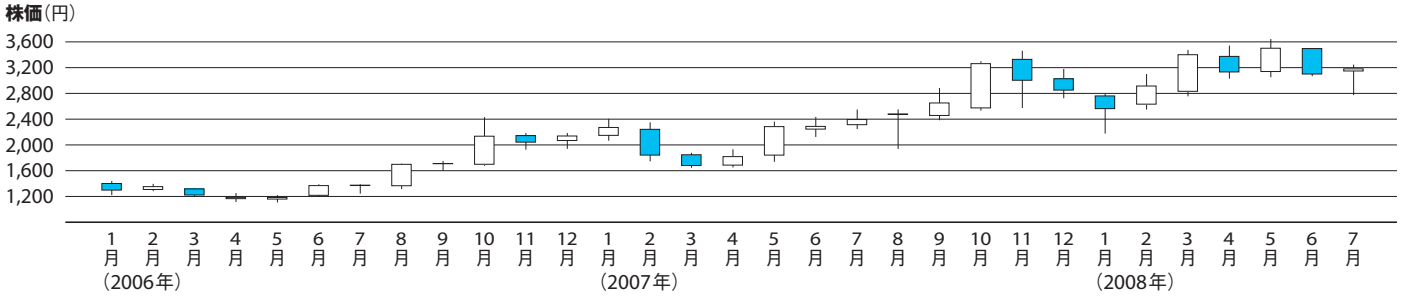
株主名	持株数（千株）	出資比率（%）
有限会社クロスロード	6,771	11.12
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	5,470	8.98
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口）	5,384	8.84
資産管理サービス信託銀行株式会社（信託Y口）	2,678	4.40
辻　本　憲　三	2,416	3.97
辻　本　美　之	1,669	2.74
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	1,605	2.64
辻　本　春　弘	1,546	2.54
辻　本　良　三	1,545	2.54
モルガンスタンレーアンドカンパニーインターナショナルピーエルシー	1,376	2.26

（注）出資比率については、自己株式数（5,820千株）を控除して算出しております。

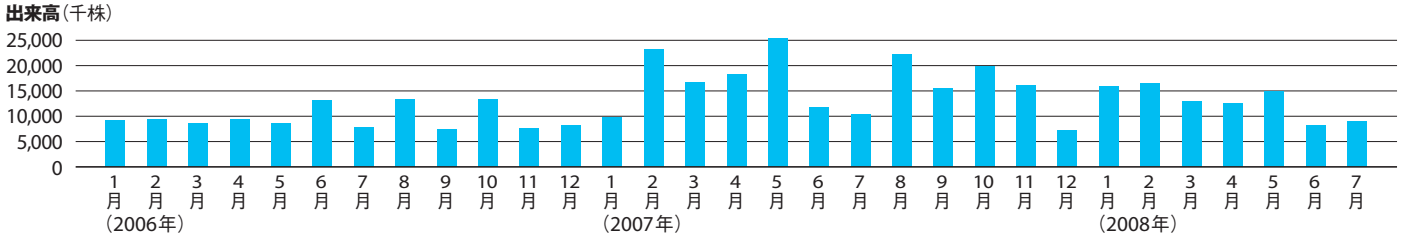
株式の分布状況



株価推移



出来高推移



株価・出来高11年推移

	1998年3月期	1999年3月期	2000年3月期	2001年3月期	2002年3月期	2003年3月期	2004年3月期	2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期	2008年3月期
株価（期末）	1,080	1,080	4,700	3,580	3,470	1,033	1,032	1,047	1,209	1,692	3,400
最高値	1,960	1,280	6,140	4,360 (5,100)	4,460	3,860	1,685	1,246	1,450	2,445	3,490
最安値	867	667	970	2,935 (2,975)	2,400	999	857	884	1,000	1,110	1,660
出来高（合計）	8,121,000	6,859,000	76,522,000	54,022,000	59,785,000	69,891,000	109,458,000	90,897,000	93,992,000	137,965,000	191,793,900

（注1）2000年3月期以前は株式分割後の調整株価で表示しております。
（注2）括弧表示しているものおよび2000年3月期以前は株式会社大阪証券取引所における株価を表示しております。

カプコンIRサイトのご案内 http://ir.capcom.co.jp/

当社では、株主や投資家の皆様に最新情報をタイムリーに提供することを目的として、ホームページを活用したIR活動にも注力しております。カプコンIRサイトでは、財務データや株式情報に加え、経営戦略など様々な情報提供を行っております。

当社IRホームページは、情報の充実度や使いやすさにおいて各評価機関より高い評価をいただいております。

最新情報
いま注目すべきIR情報を大きく中央に表示していることに加え、新着情報やプレスリリースなどの最新情報を素早く確認できるシステム（RSS）にも対応しております。

IR資料室
マーケットデータや人気ソフトの販売本数をグラフや画像等でわかりやすく掲載するとともに、決算説明会の模様をパソコン上で閲覧できるだけでなく、動画をポッドキャストにも対応させるなど、豊富な情報を取り揃えております。

個人投資家の皆様へ
当社をより深くご理解いただけるよう「当社の強み」や「市場動向」などをわかりやすくご説明しております。

カプコンIRメール
メールアドレスをご登録いただきますと、プレスリリースや決算資料などの更新情報をメールにてお知らせいたします。

携帯電話からのご利用の場合 http://m-ir.jp/c/9697

当社の業績概況や株式情報が携帯電話から閲覧できるほか、株価の終値や最新のリリース情報も取得できます。QRコード（二次元コード）の読み取りに対応した携帯電話をお持ちの方は、左の画像を読み込むと簡単にアクセスできます。

※ 読み取り方法についてはお手持ちの携帯電話取扱説明書をご覧ください。

株式会社カプコン

〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL：06-6920-3600 FAX：06-6920-5100

http://www.capcom.co.jp/

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

IRサイトもご覧ください
http://ir.capcom.co.jp/

PRINTED WITH SOY INK™
この冊子は地球環境保護のため、
大豆油インキで印刷しています。

CAPCOM

最新開発レポート

2008

Conceptualizing Creativity

―構想力と創造力―

開発メンバーの高いモチベーションがヒットタイトルを次々と生み出していく

常務執行役員
開発統括本部長 兼
オンライン事業統括

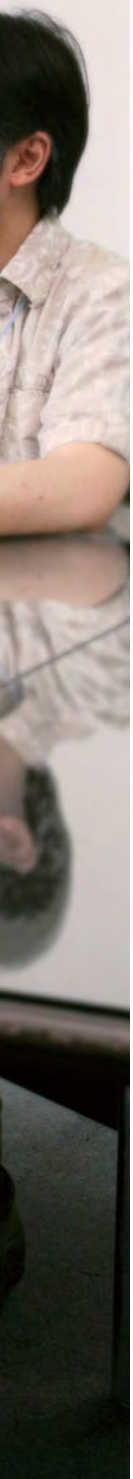
稲船 敬二

Keiji Inafune

ゲームは、作り手側が楽しんで開発した中からヒット作が生まれる、と考える。実力のある開発メンバーに“面白い”“やりたい”と感じるタイトルに取り組むチャンスを与えると、モチベーションが高まる。自分たちがやりたいことに楽しんで取り組むから、納期や売上目標などのさまざまなハードルを乗り越え、それこそ寝食忘れて一丸となって開発に没頭できる。このモチベーションこそ、カプコンがユーザーに支持されるタイトルを次々と生み出せる大きな力だ。

こうしたタイトル開発のマネジメントを全面的に担うのがプロデューサーだ。カプコンは、他メーカーに先駆けて効率的な組織づくりに着手し、プロデューサーをヘッドとした体制を構築。プロデューサーは、メンバーが開発に打ち込める環境を作り出すことができるよう、コストや工程の管理、スタッフの育成、ケアなどのマネジメントを行う。

それと同時にプロデューサーに課せられた最も大きなテーマは、売れるゲームをつくるという義務だ。「面白いものを作りたいという思い」と「経営効率」とは対立する面が多い。ゲーム開発には莫大な費用と期間がかかるためだ。プロデューサーはゲームの企画や試作品、予算などをまとめ、経営面からタイトル開発のジャッジをする経営陣に直接アプローチする。折り合いがつかなくても簡単に諦めない。突破口を開き、限られた予算と時間の中でいかにヒット作を生み出せる体制を整えるかがプロデューサーの腕の見せ所だ。「開発者魂」VS「リスクヘッジ」という、まさに“戦い”さながらの応酬を重ねる中で、両者知恵を絞り、最適解を導き出す。このやりとりが、組織的生産力を高め、厳選された作品を開発軌道に乗せ、新たなヒットタイトルを誕生させていくのだ。

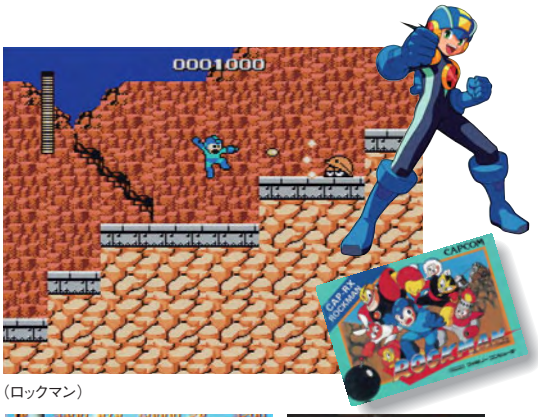


“世界一のゲーム会社”を志して カプコンの開発部門の舵を取る

カプコンの成長戦略の柱のひとつ「海外展開の強化」を特に重要視している。ゲーム市場の主戦場は国内ではなく、もはや海外。市場規模も桁違いだ。この海外というキーワードを軸に、三つの開発戦略を実行している。ひとつは、海外向けタイトルの開発強化。カプコン初となる海外向け成功タイトル『デッドライジング』『ロストプラネット』のノウハウを生かし、海外ユーザーの嗜好にあったタイトルを開発する。次に、海外開発会社との連携だ。海外には天才的な開発力をもつ一匹狼の開発会社が多数存在する。この開発パワーを取り込み、世界での“CAPCOM”のポジションを確立するとともに、タイトルブランドを一層強固なものにしていく。三つめは、次世代ゲーム機Xbox 360、プレイステーション3、PCなどのプラットフォームへのマルチ展開を容易にする共有化エンジンだ。これに関しては、2年近くの期間をかけ、すでに共有化ツール「MTフレームワーク」を開発した。『バイオハザード5』をはじめ、現在開発中のタイトルにも活用している。

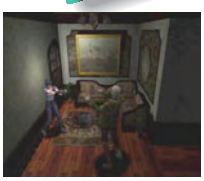
さらに、今後の成長のためには、オンライン事業の強化は外せない。私は開発統括という立場にあって、これまでも事業や開発に際して、さまざまな将来の可能性を視野に入れて舵を取ってきた。今売れるタイトルがあることも重要だが、数年先を見越した、プラットフォームにとらわれないビジネスモデルの構築も必要だ。iPodが音楽を“ダウンロード”するというビジネスモデルを構築したように、ゲーム業界にもこの波が押し寄せてくるはずだ。それに応えるのが、オンライン事業だ。

私の使命は、5年後、10年後を見据えてカプコンが進むべき未来を読み解き、それを開発戦略に落とし込んでいくこと。それが、カプコンを“世界一のゲーム会社”へと導くと信じている。



（ロックマン）

（ストリートファイターII）


（バイオハザード）

オリジナルコンテンツを次々と世界に発信

カプコンは『ロックマン』『ストリートファイター』『バイオハザード』をはじめ、オリジナリティあふれるゲームコンテンツを世界に向けて発信し続けている。今年、創業25周年。気持ちを新たに、エンターテイメントのフィールドを広げていく。

（デッドライジング）

（ロスト プラネット）

海外向け成功タイトル

2006年にリリースした『デッドライジング』と『ロストプラネット』は、北米で大ヒット。いずれもミリオンセールスを記録し、2007年度日本ゲーム大賞でそれぞれ優秀賞と海外作品部門賞を受賞。

（モンスターハンター フロンティア）

有力タイトルをオンラインゲームに

『モンスターハンター』『ストリートファイター』『逆転裁判』といったカプコンコンテンツをオンライン配信。ゲーム機を持たず、パソコンでゲームをするユーザー層は今後一層増加するだろう。

「ゲーム」と「映画」の垣根を越えた かつて見たことのない「映像」を生み出す

編成部
部長

竹内 潤

Jun Takeuchi

シリーズ最新作となる『バイオハザード5』は、プレイヤー自身がストーリーを紡ぎ出していく「映画」のようなゲーム。現在、開発を進めながら、リリースに向けたプロモーションを進めている。

プラットフォーム（ゲーム機）に依存せず、世界中のできるだけ多くのユーザーに楽しんでもらうというのがカプコンの戦略。このタイトルは、それに則って、劇的に進化したグラフィックを表現できるXbox 360とプレイステーション3の2種のプラットフォームに対応。マルチプラットフォームへの展開を容易にした、カプコンの開発オリジナルツール「MTフレームワーク」をフル活用して開発を進めている。このツールによって開発の期間と移植コストを削減、人的リソースを有効に活用できるようになった。

ツールだけでなく、開発体制も強化した。今作では社内外を含め400名を超える人員が動く。適正な人材配置や工程管理、スタッフのメンタルケアができる体制を整え、円滑な進行を促した。

こうして開発中の今作は、細部にまでこだわった映像になっている。今までのタイトルよりも格段にリアルな表現を追求し、3次元CGのベースとなる素材撮影をハリウッドに依頼。所詮ゲームと軽視していたハリウッドのスタッフは、カプコンが作成した途中経過の映像を見て、「ゲームでここまでできるのか」と驚き、全て撮り直したいと提案してきた。映像づくりのプロ同士のしのぎを削る画面づくりが進行。今までにない新しい映像表現を試みたいと話すと、そうした画像をつくれるキャプチャシステムを開発してくれた。

こうして完成するタイトルは、かつて見たことのない映像でユーザーに衝撃を与えることになるだろう。「ゲーム」と「映画」の垣根を越えた、シリーズ集大成となるタイトルとしてリリースしたい。

光と闇が織りなす“恐怖”をリアルに体験できる『バイオハザード5』を間もなくリリース

人は本能的に「闇」を恐れる。『バイオハザード』シリーズは、この「闇」の見えない恐怖をベースに、生物兵器として開発されたウィルスによる惨劇が古い洋館やアメリカの架空の都市を舞台に展開される、ホラーアクションゲームだ。

今作は一転してアフリカが舞台。主人公は乾燥した砂漠地帯に潜む混乱と恐怖に立ち向かう。太陽が降り注ぐ画面で、一瞬、「これはホラーなのか？」という印象を与えながら、ユーザーがゲームを進めると、建物屋内の「闇」が待っている。今作はXbox 360とプレイステーション3という高性能プラットフォームの特性を最大限に活かし、これまで不可能だった、太陽光が「拡散する」状態を表現。光と闇が交錯する“恐怖”の世界をつくり出している。

前作『バイオハザード 4』は全世界で約500万本を販売したヒット作。今作も、海外での人気を予想して全世界で200万本以上の売れ行きを見込んでいる。日・米・欧のそれぞれで、ワールドワイドなプロモーションを実施。専門誌に加え、ゲーム見本市「エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ」(E3)への出展、ネット上でのハイビジョンで製作されたプロモーションムービー配信で、世界中のユーザーの期待が高まっている。

© 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.
© 2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

開発統合環境「MTフレームワーク」

カプコンが約2年をかけて開発した「MTフレームワーク」は、Xbox 360、プレイステーション3、PCの各プラットフォームに共通に対応できる、ゲーム開発ツール。技術・情報・ノウハウを共有し、開発期間とコストを圧縮できる画期的なものだ。

恐怖を疑似体感する

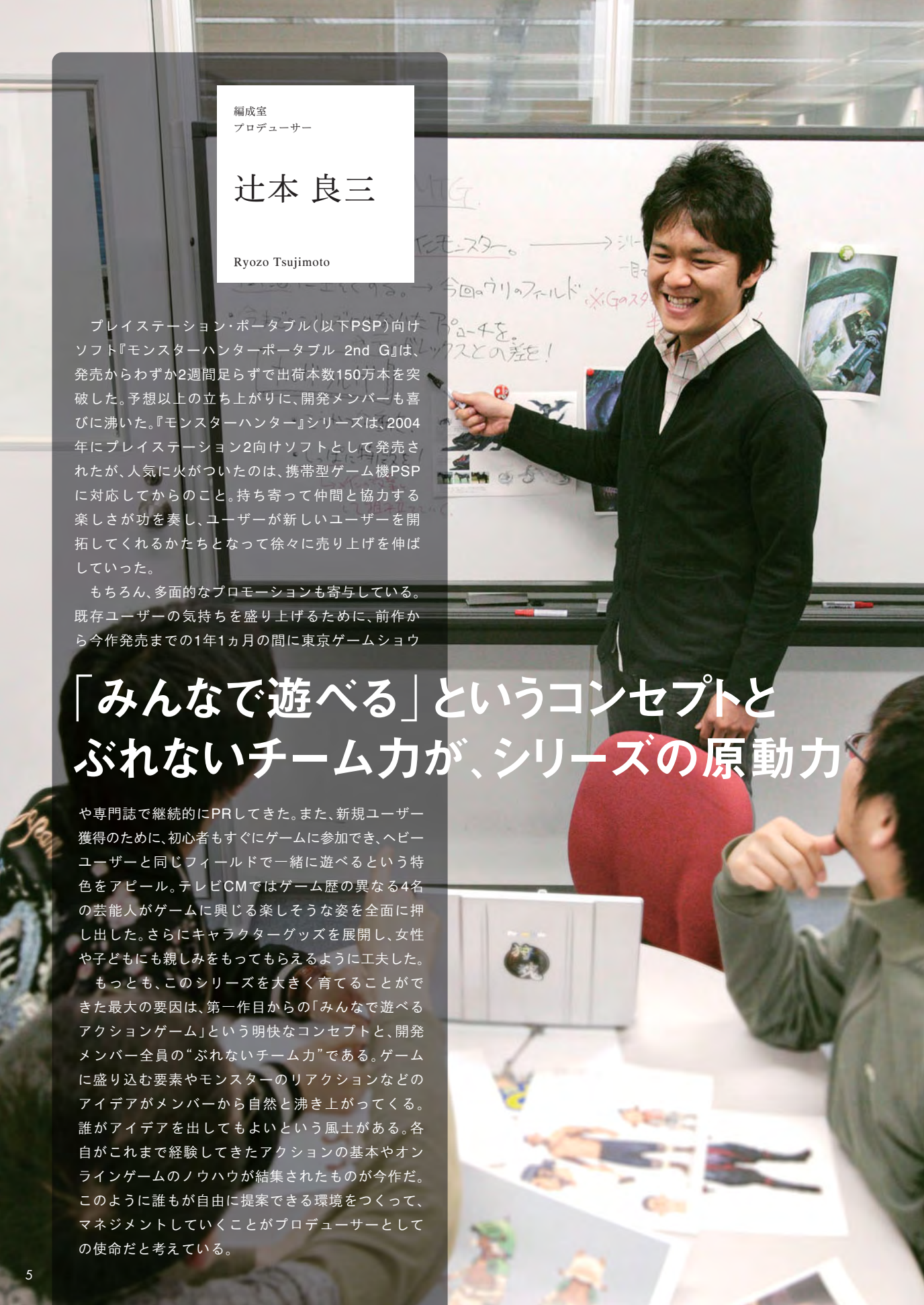
ゲームのインタラクティブ性は、今回のポイントのひとつ。主人公を操作して、自分でストーリーをつくることができる。ゲームを通じて「怖さ」を体感してほしい。

画面を演出するパーツにもこだわる

主人公の身につけている靴や手袋も全部実物がモチーフ。着ている服の生地の編み目まで忠実に表現されている。

新しい舞台となるアフリカをリアルに表現

今回のゲームの舞台、アフリカという土地のリアリティを追求するために、スタッフはアフリカに取材に飛んだ。光と闇のコントラストに注目。



編成室
プロデューサー

辻本 良三

Ryozo Tsujimoto

プレイステーション・ポータブル（以下PSP）向けソフト『モンスターハンターポータブル 2nd G』は、発売からわずか2週間足らずで出荷本数150万本を突破した。予想以上の立ち上がりに、開発メンバーも喜びに沸いた。『モンスターハンター』シリーズは、2004年にプレイステーション2向けソフトとして発売されたが、人気に火がついたのは、携帯型ゲーム機PSPに対応してからのこと。持ち寄って仲間と協力する楽しさが功を奏し、ユーザーが新しいユーザーを開拓してくれるかたちとなって徐々に売り上げを伸ばしていった。

もちろん、多面的なプロモーションも寄与している。既存ユーザーの気持ちを盛り上げるために、前作から今作発売までの1年1ヵ月の間に東京ゲームショウや専門誌で継続的にPRしてきた。また、新規ユーザー獲得のために、初心者もすぐにゲームに参加でき、ヘビーユーザーと同じフィールドで一緒に遊べるという特色をアピール。テレビCMではゲーム歴の異なる4名の芸能人がゲームに興じる楽しそうな姿を全面に押し出した。さらにキャラクターグッズを展開し、女性や子どもにも親しみをもってもらえるように工夫した。

「みんなで遊べる」というコンセプトとぶれないチーム力が、シリーズの原動力

もっとも、このシリーズを大きく育てることができた最大の要因は、第一作目からの「みんなで遊べるアクションゲーム」という明快なコンセプトと、開発メンバー全員の“ぶれないチーム力”である。ゲームに盛り込む要素やモンスターのリアクションなどのアイデアがメンバーから自然と沸き上がってくる。誰がアイデアを出してもよいという風土がある。各自がこれまで経験してきたアクションの基本やオンラインゲームのノウハウが結集されたものが今作だ。このように誰もが自由に提案できる環境をつくって、マネジメントしていくことがプロデューサーとしての使命だと考えている。

PSPソフトの国内販売記録を更新
新しい国民的ゲーム“モンハン”が誕生

最新作『モンスターハンターポータブル 2nd G』は、現在累計出荷本数200万本を突破し、PSP向けソフトの国内販売記録を更新する大ヒットとなっている。

この『モンスターハンター』シリーズのコンセプトは、“狩り”だ。プレイヤーは村や街で依頼を受け、ハンターとなってフィールドに出向き、仲間と協力しあったり、罠を仕掛けたりして、特定のモンスターを“狩る”。今回の看板モンスターは、新しいフィールド「樹海」に生息する“迅竜ナルガクルガ”。強力な攻撃を仕掛け、ハンターの前に立ちはだかる。1人でのプレイはもちろん、最大4人同時プレイが可能で協力や駆け引きが楽しめる。1人プレイ時にもマルチプレイ感覚を味わえるようにするため、今作からは大人気の“アイルー”を“オトモアイルー”として“狩り”に連れて行けるようになった。攻撃に参加するだけでなく、アイテムを採取するなど、プレイヤーの手助けをしてくれる。こうした随所の工夫でユーザーの心をつかむ。

また、全国5大都市で開催した「モンスターハンターフェスタ'08」も大盛況。参加者たちはゲームの世界観を再現した特設会場で“ハンター仲間”をつくり、ゲームを楽しんだ。持ち運んで遊べるPSPの特徴を活かした参加型イベントを通じて“モンハン”の輪はさらに広がっていく。

さまざまなグッズを展開

“狩り”をテーマにした独特な世界観がユーザーの心をくすぐる。モンスターのフィギュアとブックレットがセットになった『モンスター生態全書』をはじめ、トレーディングカードなどさまざまなグッズを展開している。ゲーム内でハンターが体力回復に飲むドリンクもタイアップ商品化した。

人気キャラクター“アイルー”

『モンスターハンターポータブル 2nd G』から加わったハンターとともに狩りに出かける“オトモアイルー”。女性や子どもにも親しんでもらえるよう、ぬいぐるみやお面、ニャンニャン棒等のグッズも登場。

“迅竜ナルガクルガ”に立ち向かう

『モンスターハンターポータブル 2nd G』で新たに登場するモンスター。これまでのモンスターには見られなかったようなトリッキーな動きでハンターを幻惑する。こうした独特のモンスターがシリーズを盛り上げる。

ユーザーイベント「モンスターハンターフェスタ'08」

2008年4月、福岡を皮切りに全国5大都市で「モンスターハンターフェスタ'08」を開催。『モンスターハンターポータブル 2nd G』のクエストをクリアするタイムを競う、“最速ハンター日本一決定戦”をはじめ、ユーザーを楽しませるイベントが盛りだくさん。

日・米・欧の開発者が意見をぶつけあい『Bionic Commando』が新たな進化を遂げる

編成室
プロデューサー

Ben Judd

ベン・ジャッド

カプコンには、日本よりも海外で大ヒットしたタイトルが、実は数多く眠っている。『Bionic Commando』シリーズもそのひとつである。1985年に日本でアーケードゲームとして誕生し、幾度となく名称を変えてリリースされてきた歴史あるゲームだが、1992年以降、カプコンは新作を発表していない。だが、北米では、主人公がワイヤーを使って移動するユニークさが受け、20年にわたる熱狂的なファンがいるほどだ。北米で育ち、カプコンの北米支社で勤務してきた私は、このタイトルに対するニーズとポテンシャルの高さを肌で感じていた。日本で勤務するようになってから、このタイトルを“復活”させられるのは自分しかいないと思い、海外ニーズを把握し、企画書をまとめ、開発部長にアピールした。カプコンは、新しい試みにチャレンジすることをいとわない会社。しばらくして勝算ありとの判断が下され、2Dと3D版の2つをリリースするというプロジェクトがスタートした。

開発は、スウェーデンの製作スタジオGRINとTV会議システムなどを使って密なコミュニケーションをとりながら進めた。カプコンがキャラクターデザインや設定、全体を監修し、GRINが具体的にゲームを製作していく。GRINには高いプログラムスキルと効率よく開発を進める力が、カプコンには妥協しない設計力や企画のノウハウがある。表現方法の違いなどで双方がぶつかり合いながらも想像以上のクオリティの画面が紡ぎだされている。

もう一つ、海外で人気を獲得するために欠かせないのが“専門翻訳（ローカライズ）”だ。ミッションを文字と音声で伝えるこのゲームは、“コトバ”で感じる部分が大きい。カプコンでは、映画並みのストーリーを表現するために社内に翻訳チームを設け、開発者と同じ温度で手がけている。こうしてタイトル復活という“夢”に向かってベストを尽くしていく。

シリーズ1作目から20年の年月を経て、いよいよ最新作をリリース

『Bionic Commando』シリーズとして、今回2つのタイトルをリリースする。ゲームの原点となる2Dの面白さと、迫力ある映像でアクションを直感的に楽しめる3Dのよさ、双方の魅力を進化させたシリーズ最新作だ。

3D版は、Xbox 360、プレイステーション 3、PC向けにリリースする『Bionic Commando』。第三者の視点で画面が展開するシネマチックなシューティングゲームだ。主人公が、目を見張るような3Dの世界で戦う。テロ組織の爆破によって廃墟となった街を舞台に、ワイヤーを遠くの物体に引っかけて、宙づりになった柱から柱へと渡りながら敵を倒す。空中を闊歩し、スイング。ユーザーが直感的に爽快感を得られるように作り込んでいる。

2D版は、オンライン配信ゲームとしてXbox LIVE アーケード、PLAYSTATION Networkにリリースする『バイオニックコマンドー：マスターD復活計画』だ。海外では欠かせないマルチプレーヤーモードを重視している。これまでの横スクロール型の世界を再構築し、2Dでのキャラクター移動はそのままに、3Dのグラフィックを展開。30代のプレイヤーには懐かしく、20歳前後には新鮮に映るだろう。

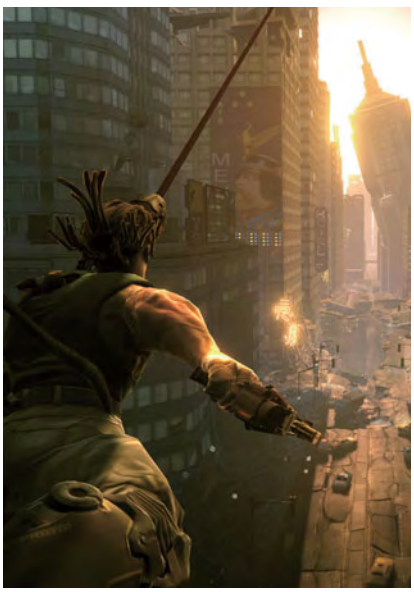
また、2D版で獲得したキャラクターのデータは3D版に持ち込むことができ、双方のデータの連携で、より楽しむことができるようになっている。

海外では欠かせない、マルチプレーヤーモードも

2人でできる協力プレイなどの新たなモードを追加し、オンラインでランキングを確認することもできるようになっている。

人気ロックバンドのボーカルがVoiceを担当

スペンサーの声を演じるのは、人気ロックバンドFAITH NO MORE（フェイス・ノー・モア）の元リードボーカリスト、マイク・パットン。海外ユーザーも納得のかっこよさだ。



ワイヤーアクションの醍醐味を実感

高層ビル群、宙づりになった車道やモノレール、深い峡谷、切り立った岸壁などに、ワイヤーを引っかけてぶら下がったり、足場にして飛んだり、登ったり、壁歩きをしながら戦う。高層ビルから地上へジャンプするなど、「高さ」も体験できる。

モバイルゲームという可能性を秘めたフィールドを開拓する

日本国内の携帯電話・PHSの契約台数は2008年3月末現在で約1億300万台、人口に対する普及率は84%※になる。モバイルゲーム市場は、この全てのユーザーが顧客となる可能性を秘めた、ゲームプラットフォームとしてのフロンティアだ。

確かに、モバイルという特性上、ゲームの動作環境としてはハード面などがやや物足りないかもしれないが、それは、やがて時間が解決することだと思う。携帯キャリアによると、デジタルコンテンツ市場の中で一番売上が大きいのは、ゲーム。キャリア側からもゲームにさらに力を入れていきたいという要望を聞く。通信機能が一体となった携帯電話というプラットフォームの得意分野を活かしたクオリティの高いゲームを開発し、この生まれかけの市場を大きく成長させていきたい。

※(社)電気通信事業者協会 2008年3月調べ

MC開発部
部長
手塚 武
Takeshi Tezuka

幅広いユーザーを獲得できるコンテンツでカプコンファンを増やしていく

ドラマ好きのお客様が、空いた時間を利用して初めて遊んだ携帯ゲーム『逆転裁判』が楽しかったので、ニンテンドーDS版も買った——。

このように、カプコンは、もともとはゲームが趣味ではないお客様を、携帯ゲームを入り口にいかに取り込んでいくかということと、そうした方々をいかにゲームに親和性の高いお客様になってもらうかという二段構えでユーザー獲得に取り組んでいる。

モバイル向け『逆転裁判』

まるで、推理小説やミステリーを体験しているように楽しめる、大人気の法廷アドベンチャーゲーム『逆転裁判』。決定的な証拠を法廷で突きつける時の喜びも大きい。

韓国、香港、台湾など、アジアへの展開も進める

カプコンはアジア、特に韓国、香港、台湾市場に注力している。韓国では韓国のパブリッシャーを通して『逆転裁判』や『ストリートファイター』シリーズなどを配信。香港はカプコンアジアを中心として現地の開発会社と協力しながら製作、配信している。『ストリートファイター』シリーズはアジアをはじめ、世界のポピュラーコンテンツになりつつある。

カプコン・インタラクティブ,INC.
プレジデント
湯浅 緑
Midori Yuasa

北米のモバイルゲーム市場のトップ3を目指し、挑戦を続ける

カプコン・インタラクティブ,INC.は、大きな伸びが期待できる北米モバイルゲーム市場へ進出するために2006年に設立した会社である。業界内のシェアは、参入当初こそ62位だったが、今年は5位とわずか2年で急成長を遂げた。この成功の要因は、『ロックマン 2』『ストリートファイターⅡ』など、クオリティの高い、売れるタイトルを次々と投入できたこと。さらに、2007年は女性層を中心に『Are You Smarter Than A 5th Grader?』というクイズ番組のライセンスを受けたモバイルゲームが大ヒット。3ヵ月に1回発表されるマーケットシェアが徐々に広がり、『Are You Smarter Than A 5th Grader?』が不動の1位の「テトリス」に次ぐ人気ゲームの座を獲得した時にはこれまでメンバーとともにしてきた水面下の苦労が一気に吹き飛んだ。

次の目標は業界シェアトップ3にランクインすること。そのため、手塚さんのチームと協力し、世界一進んでいる日本の3D技術を北米に輸入。さらに、端末やビジネス習慣が似ている欧州市場も据えて、ビジネスにスケールメリットを追求していきたい。

『Are You Smarter Than A 5th Grader?』

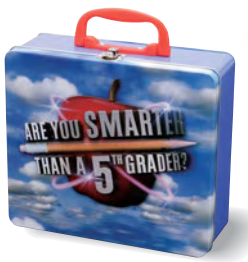
『Are You Smarter Than A 5th Grader?』はアメリカの人気テレビ番組。小学1～5年生程度の教科に、大人が四苦八苦して挑むといった内容。これをモバイルゲームで展開。ゲーム専用機を持たないがエンターテインメントを楽しみたいファミリー層に大いに受け入れられた。

Game Code © 2008 CAPCOM. Produced under license from Fox Broadcasting Co.
Are You Smarter Than A 5th Grader? TM and © 2008 JMBP, Inc.

熾烈な競争の中でマーケットをリードするコンテンツを投入

タッチスクリーンで遊ぶiPhoneが発売されたのを機に、2008年の北米モバイル市場は大きく変化している。端末の買い換えが進み、モバイルゲームを楽しむユーザーの裾野が広がって競争が激化するだろうと予想される。

この中でトップ3を目指すために、5月からは3Dコンテンツ『デビル メイ クライ』を配信。秋には、MGMの人気番組のライセンスを受けた『アメリカングラディエーター』を投入。3Dの高機能ゲームと人気コンテンツでさらなるシェア拡大を目指す。



ターゲットに合わせた販促ツール

『Are You Smarter Than A 5th Grader?』のターゲットはファミリー、特に母親層。この層にアピールするために、小学生が学校に持っていくランチボックスをモチーフにした販売促進用のグッズを製作した。

執行役員
キャラクター・コンテンツ事業統括

徳丸 敏弘

Toshihiro Tokumaru

ゲームタイトルの潜在的な力が映画というフィールドで新しい生命を生む

カプコンは、ゲームでつくりあげたオリジナルコンテンツを、テレビアニメや映画など多面的に展開するワンコンテンツ・マルチユース戦略を推進している。これまでに公開された映画『バイオハザード』3作品は他社にライセンスアウトして製作されたもので自社には映像著作権が無い。今後は、潜在的な力を秘めたカプコンのオリジナルコンテンツを出来るだけ自社で著作権を持ちつつ映像化していく。

その第1弾のプロジェクトとしてカプコンを代表するコンテンツ『ストリートファイター』の映画化に着手した。製作にあたって、カプコンが選んだパートナーは、アメリカの映画製作配給会社であるハイドパーク社である。2007年初旬に共同で映画製作会社を設立し、カプコンが主導権を持って映画製作をスタートさせた。

まず、この映画をどういう作品にするかというコンセプトづくりに取り組んだ。映画を観るお客様に満足いただくためには、人間の細やかな心情を表現するヒューマンドラマの要素が必須である。そこから、主人公として春麗（チュンリー）が浮かび上がってきた。ゲームでは、春麗は女性プレイヤーのひとりに過ぎない。しかし、大きな過去を背負うヒロインとしては絶妙のキャラクターに設定されていた。細部まで手を抜かずにつくるこだわりこそ、カプコンに脈々と流れる“ものづくりDNA”だ。

監督をはじめとするキャスティング交渉と同時に製作資金確保のために、カンヌ国際映画祭に乗り込み、映画の配給権を販売した。『ストリートファイター』の高い知名度や映像に熱心な会社という好印象、期待感もあって資金調達に成功。こうして、ようやくクランクインした。今後も、ゲーム会社の枠を超えたエンターテインメント創造会社として、ハリウッドと渡りあえるコンテンツづくりを目指していきたい。

実写映画『ストリートファイター』がいよいよ来春公開

実写映画『ストリートファイター』は北米では20世紀フォックス社配給で2009年2月劇場公開予定、また日本では2009年春に予定している。この映画は、アメリカにおける『ストリートファイター』シリーズ発売20周年記念特別プロジェクトの一環でもある。2008年3月にクランクインし、現在も順調に製作が進められている。

監督は『スピード』や『リーサル・ウエポン4』などの撮影を担当したアンジェイ・バートコウィアク。主人公は、クリスティン・クルックが演じる「春麗（チュンリー）」。ゲーム版『ストリートファイター』の設定そのままに、謎の失踪を遂げた父親を追うストーリーだ。映画では、華麗なアクションシーンだけでなく、父親を慕い探し求める娘のヒューマンドラマも見どころである。

映画公開に先駆け、2008年夏、業務用ビデオゲーム機にて最新作『ストリートファイターⅣ』がゲームセンターにお目見えするなど、さまざまなプロジェクトが進行中。Webサイトの開設や5月のカンヌ映画祭でトレーラー映像を公開するなど、公開まで世界各国でイベントが目白押しだ。

何度も練り直されたシナリオ

裕福な家庭の一人娘、春麗。可憐な少女が何故ストリートファイターへの道を選んだのか…。単なるアクションだけでなく、父娘の絆などのヒューマンドラマの要素も取り入れ、何度も練り直されたシナリオ。ゲームでは明らかにされていない秘密も。

ハイドパーク・エンターテインメント社

ハイドパークは国際的にも著名な映画製作会社。20世紀フォックス社やディズニー社をはじめ数多くのメジャーなハリウッドスタジオと製作出資や海外販売の実績をもつ。

HYDE PARK
ENTERTAINMENT

豪華俳優陣が出演

主人公は、TVドラマ「ヤングスーパーマン」のクリスティン・クルック。他、マイケル・クラーク・ダンカン、ニール・マクドノー、タブーなど豪華俳優陣を揃え、2008年3月クランクイン。

94年に映画化した『ストリートファイター』

実は、カプコンは、既に1994年にハリウッドで実写版の映画を製作している。このため、海外では、カプコンが映像づくりに熱心な会社として好感をもたれている。

映画『バイオハザード』

全世界で3,450万本以上売り上げたカプコンの人気ゲームソフト『バイオハザード』シリーズをもとに作成された映画。ヒロインをミラ・ジョヴォヴィッチが演じ、バイオハザードの恐怖に立ち向かう。

©2007 Sony Pictures Entertainment（J） Inc. All Rights Reserved

オンライン開発部
部長
小野 義徳
Yoshinori Ono

『ストリートファイターⅣ』

『ストリートファイターⅣ』は最新の高性基板を使用し、迫力ある3Dグラフィックが魅力。アナログに人と人が出会うゲームセンターという場所の特性を活かし、IDカードを初登用。このカードを使うと携帯電話を使ったコミュニティに参加できる。

世代を超えて楽しめるアーケードゲームを

今夏稼働のビデオゲーム『ストリートファイターⅣ』はゲームセンター用としては約10年ぶりとなる新作。1987年の登場以来、対戦型格闘ゲームとして世界中で人気を博したこのシリーズは、現在でも北米、欧州を中心に多くのユーザーがプレイし、常に新作を期待する声が届いていた。実写版の映画製作が決定したこともあって、その元となるビデオゲームに新作を投入するには、「今しかない」という風潮が社内に広がって開発がスタートした。今回のテーマは「原点回帰」。これまでの対戦スタイルそのままに、キャラクターや背景などの全てが3Dグラフィックで楽しめる。

20年前にゲームを楽しんだ少年少女が親世代になり、その子どもたちと一緒にスポーツを楽しむように再び格闘ゲームに戻ってくることを期待している。自社店舗や、取引先店舗に試験的に機械を置いてお客様の反応を見るロケテストでは行列ができるほど好評で、販売への手応えも感じている。

ORGANIZATIONAL STRENGTH

業務用ゲーム機の安全を守るチェック機能を充実

執行役員
AM開発統括
泉 治
Osamu Izumi

昨今、ゲームセンターには老若男女を問わず、さまざまなお客様が遊びに来られるようになり、幅広いユーザーが楽しめるゲーム機のシェアが増えてきました。当社はこうした時代の移り変わりに対応し、業務用ビデオゲーム機以外に、メダルゲーム機やプライズゲーム機などライトユーザーが気軽に楽しめるゲーム機の開発も行い、需要拡大に対応しています。業務用のゲーム機は、さまざまなお客様が遊ばれることや多くの人が集まる場所に設置されることを考え、特に安全面を重視。従来の開発プロセスを見直し、事故の無い商品開発を基本開発コンセプトに、楽しく安心して遊べる商品作りを目指しています。

OP事業統括 店舗開発部
副部長
青木 純也
Junya Aoki

多彩な店舗提案で「お客様」の期待に応える

いかに「お客様」に喜んでもらえる店舗を提案できるか。それが、店舗開発部のテーマだ。直営のアミューズメント施設「プラサカプコン」をショッピングセンター（SC）に出店する時、ほとんどの場合がコンペとなる。当社を指名してもらうために、チーム一丸となってアイデアを出し合い、期待を上回るような提案をする。ポイントは、出店の決定権を持つ「お客様」であるSCのオーナー企業だけでなく、来店される一般の「お客様」にも喜んでもらえること。

例えば「プラサカプコン羽生店」では、入口に超大型モニターを配置し、明るくポップな雰囲気を演出。また「プラサカプコンちはら台店」では、イラストレーターの小田切竜太郎氏を施設デザイナーに起用し、ストーリー性のある世界観を創出。カプコンの独創的な施設提案に、オーナー企業から高い評価を受けた。今後もオーナー企業とWin-Winの信頼関係を築きながら、競争が激化するアミューズメントビジネスで勝ち残っていきたい。

ユニークな演出の店舗

お客様が楽しいひとときを過ごす空間づくりのために、カプコンは画一的な店舗を展開するのではなく、SCやロードサイドといった出店場所にあわせて、独自の演出でお客様の心を掴む。
（写真はプラサカプコンちはら台店）

ORGANIZATIONAL STRENGTH

開発と運営の総合力でさらなる事業拡大を目指す

執行役員
OP事業統括
今泉 元秀
Motohide Imaizumi

集客力のあるクオリティの高い店舗を開発し、無駄を省いて効率よく運営する――これがカプコンアミューズメント施設運営事業の強みです。特にカプコンは、SC内のアミューズメントにおいて、お客様に支持される売り場づくりと運営ノウハウを早期から蓄積してきました。積極的なオペレーションで事業の拡大を図るとともに、店舗ごとの損益分岐点を見極め、スピーディな経営判断で店舗のスクラップアンドビルドを進めることで、収益は業界トップクラスとなっています。よい店舗は、開発力だけで決まるのではなく、運営するスタッフの接客も大切です。開発・運営の総合力で事業拡大を目指します。

会社の紹介

（2008年3月31日現在）

商号	株式会社カプコン
設立年月日	1979年5月30日
創業年月日	1983年6月11日
主要な事業内容	1. 家庭用テレビゲームソフトの企画、開発、販売 2. 業務用ゲーム機器の企画、開発、製造、販売 3. アミューズメント施設の運営
資本金	32,626百万円
決算期	3月31日
従業員数	連結1,506名・単体1,324名
本社	〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号 TEL：06-6920-3600 FAX：06-6920-5100
研究開発ビル	〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目2番8号 TEL：06-6920-7600 FAX：06-6920-7698
東京支店	〒163-0425 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号 TEL：03-3340-0710 FAX：03-3340-0711
上野事業所	〒518-1155 三重県伊賀市治田3902番地 TEL：0595-20-2030 FAX：0595-20-2044

会社の沿革

1990年
12月　スーパーファミコン用ソフト「ファイナルファイト」を発売。

1991年
3月　業務用テレビゲーム「ストリートファイターⅡ」を発売、ストⅡブームを巻き起こす。

1992年
6月　スーパーファミコン用ソフト「ストリートファイターⅡ」を発売、大ヒットを放つ。

1993年
7月　新潟県下最大のアミューズメント施設「カプコサーカス新潟東店」をオープン。

1994年
12月　ハリウッド映画「ストリートファイター」が公開。

1996年
3月　プレイステーション用ソフト「バイオハザード」を発売、記録的なロングセラーでサバイバルホラージャンルを確立。

2001年
1月　プレイステーション2用ソフト「鬼武者」を発売。プレイステーション2用ソフトとして、国内初の100万本販売を達成。
8月　プレイステーション2用ソフト「デビル メイ クライ」を発売。大ヒットに。
10月　ゲームボーイアドバンス用ソフト「逆転裁判」を発売。法廷バトルゲームとして注目を集める。

2002年
3月　人気ゲーム「ロックマン エグゼ」を題材にしたテレビアニメがスタート。
3月　ハリウッド映画「バイオハザード」が公開、全世界で1億200万ドルの興行収入を達成。

2004年
2月　出版事業に進出、第一弾として「鬼武者3」の攻略本を発売。
9月　ハリウッド映画「バイオハザードⅡ アポカリプス」が公開、前作に続き全世界1億ドルの興行収入を突破。

2005年
3月　劇場版アニメ「ロックマンエグゼ」が公開。

2007年
3月　「モンスターハンターポータブル2nd」が、国内PSP用ソフトとして初の国内100万本出荷を達成。

2008年
3月　宮城県に「プラサカプコン仙台泉店」をオープン。
4月　「モンスターハンターポータブル 2nd G」が近年稀なダブルミリオン200万本達成。
6月　カプコン創業25周年を迎える。

株式会社カプコン

〒540-0037
大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
TEL：06-6920-3600 FAX：06-6920-5100

http://www.capcom.co.jp/

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.